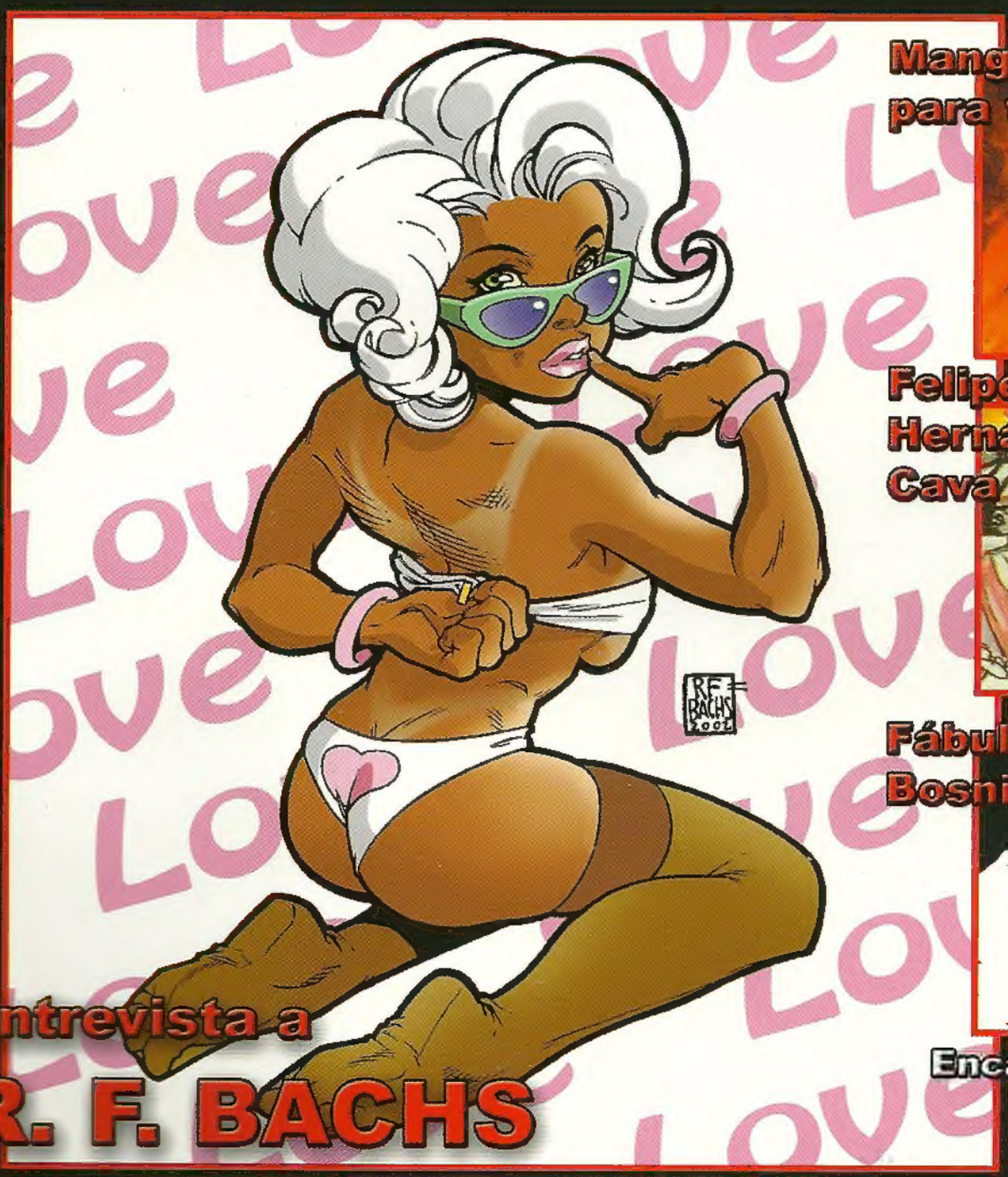
FEBRERO 2002

TRAMA



Entrevista a
R. F. BACHS

Manga para todos

Felipe Hernández Cava

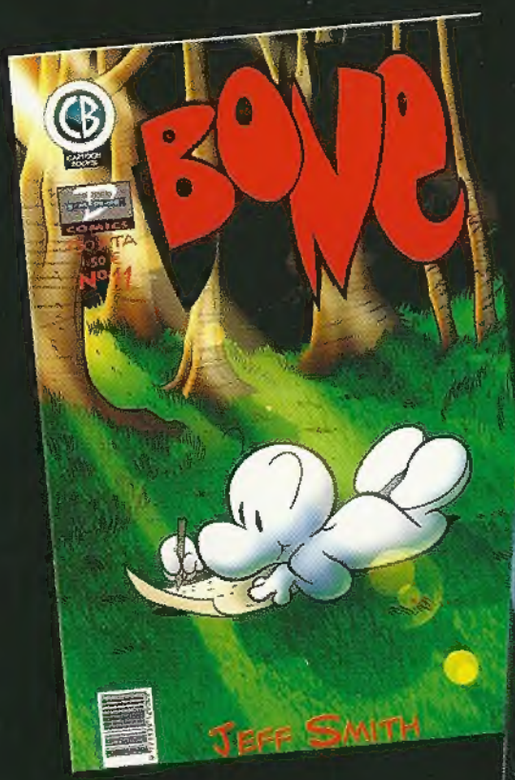
Fábulas de Bosnia

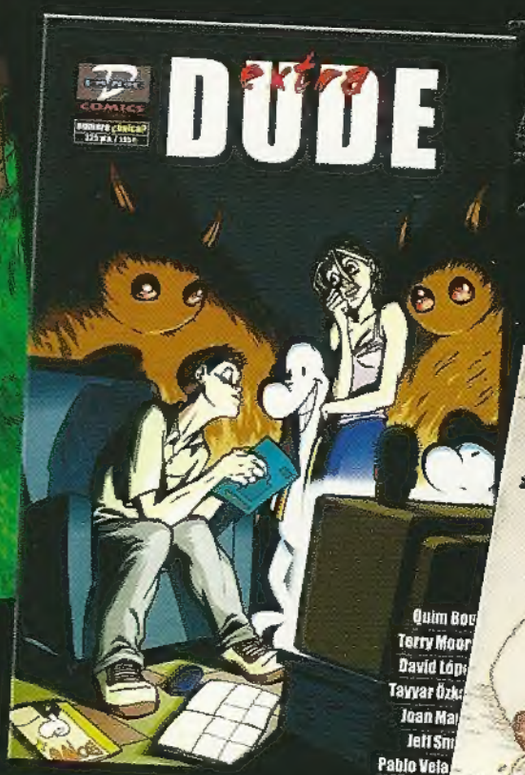
Encarte 8 páginas

revista mensual y gratuita sobre la historieta

11

OTAKULAND
DISTRIBUCIONES, S.L.





DISTRIBUIDOR
EN EXCLUSIVA DE:
DUDE CÓMICS,
MANGALINE,
MACFARLANE TOYS

...ADEMAS: MATERIAL DE ZINCO,
MANGA,
IMPORTACION...

Tfno: 91 666 96 52 / 55 - Fax: 91 666 93 74
Polígono Santa Ana, C/ Berbiquí 21,
28529 Rivas Vaciamadrid, Madrid

Sumario

4 Entrevista a Bachs

14 Noticias

20 Manga para todos

27 Previews

32 Felipe Henández Cava

40 Reseñas

45 Checklist

Director: Fernando Tarancón
Subdirector: Koldo Azpitarte
Producción: Jesús Serrano
Noticias Europa: Ricardo López.
Redacción: Gorka Omaetxebarria, Yahvé Mediavilla, Norman Fernández, Gorka Dominguez, Félix Pascual, Raúl Sastre y Jorge García
Studio Titanic: Alex San Vicente
Correctora: Soraya Pollo
Portada: Ramón F. Bachs
Diseño de maqueta: Eli Vivanco
Maquetación: Jesús Serrano

Edita: ASTIBERRI S.L.
Apdo 485. 48080 Bilbao
e-mail: trama@astiberri.com. Teléfono: 944 790 984
www.astiberri.com

Filmación e impresión: ELKAR S. COOP.

Depósito legal: BI 44/01

Las ilustraciones son marcas registradas y copyright de sus autores y editores, su uso es meramente informativo.

Las opiniones vertidas en los artículos tratan de reflejar la opinión de los articulistas (por mucho que el director intente llevarles por el buen camino)

Fe de erratas: La reseña sobre Maus del número anterior fue obra de Jorge García, no de Jorge Pérez.

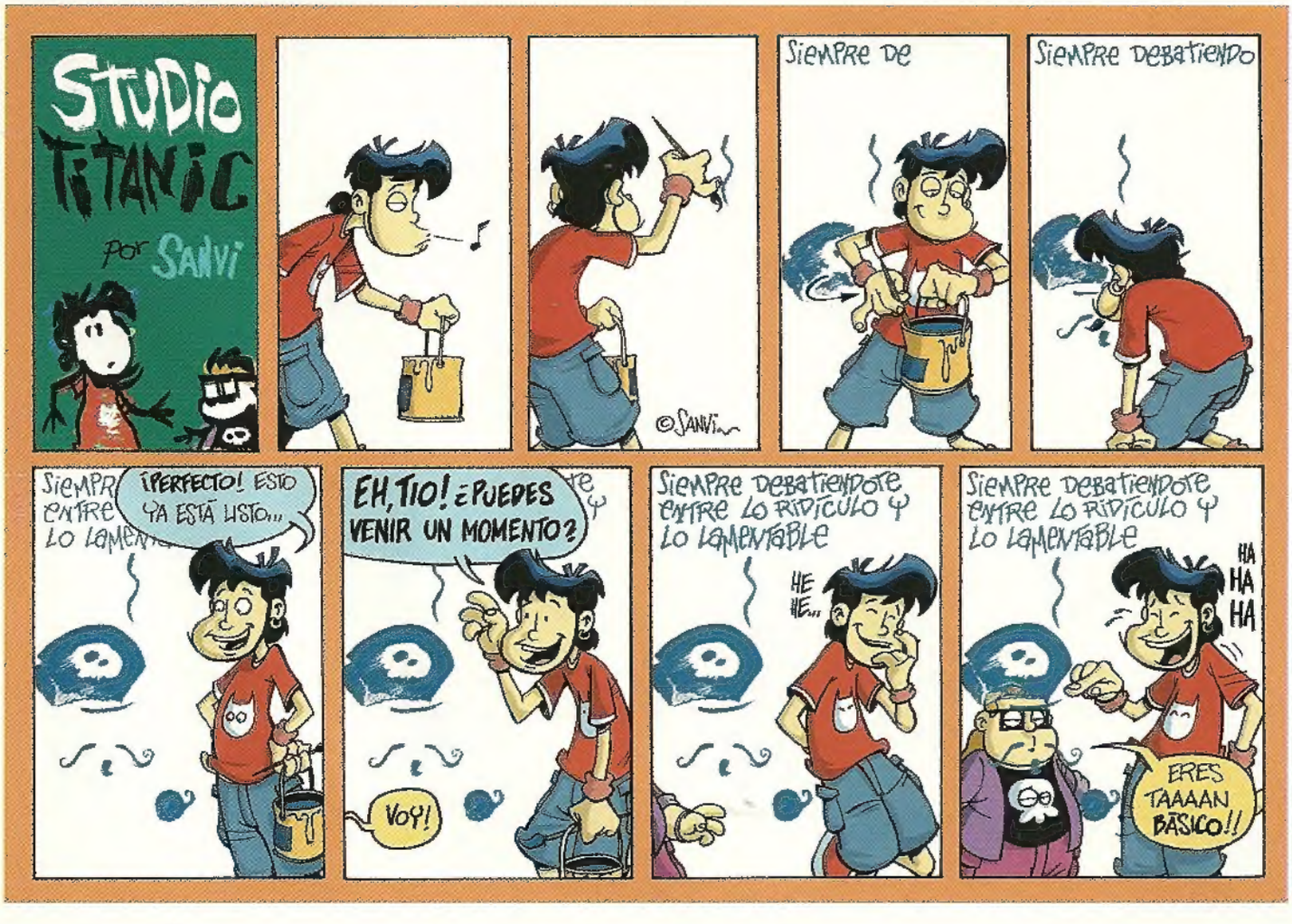
La separata de Fábulas de Bosnia es parte del álbum del mismo título publicado por Glénat. Su inclusión en la revista es con fines publicitarios. Fabulas de Bosnia es copyright de Tomaz Lavric y Glénat ediciones y se publica bajo su permiso.

Editorial

Una visita al salón del cómic de Angouleme al año viene muy bien para coger perspectiva. El poder de su industria, la cantidad de títulos editados y, sobre todo, producidos, abruma. Además no sólo impresionan la grandes editoriales tradicionales. También hay una cantidad muy respetable de pequeñas editoriales que publican material independiente, obras que, si fueran norteamericanas, ya disfrutaríamos, pero que, paradójicamente, ni siquiera conocemos.

Las pequeñas editoriales francesas, a rebufo de L'association y otras, publican continuamente nuevos valores. Y no penséis que sus tiradas son monstruosas, de hecho, bastantes nos parecerían ridículas incluso a nosotros, pero ahí están, con fuerza, apostando por sí mismos.

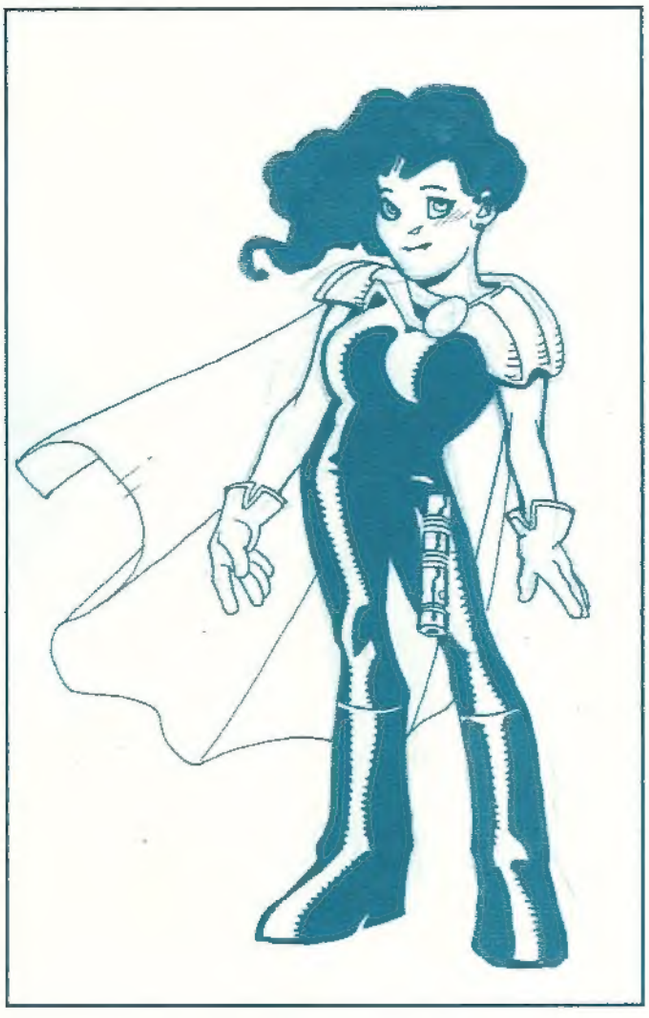
Tal vez sea eso lo que nos hace falta, algo más de confianza en nuestras posiblidades, apostar más por nuestro talento y no tener que esperar a que los franceses o americanos editen a los autores patrios para luego poder comprar los derechos y publicarlos aquí.



ENTREVISTA A R. F. BACHS

Ramón Fernández Bachs es uno de nuestros dibujantes más activos del momento en los Estados Unidos. Antiguo alumno de la escuela Joso (donde se aprende a dibujar tanto para cómic o animación como para otro tipo de creaciones gráficas), es el representante más destacado de una generación que creció viendo cómo el sueño americano se iba haciendo realidad para compatriotas como Pacheco y Larroca e incluso para maestros de Joso, como el propio Ferry.

Koldo Azpitarte



T: Frente a la formación autodidacta de generaciones anteriores, tú encabezas la ya nutrida lista de autores formados en la Escuela Joso. ¿En qué consistieron exactamente tus estudios?

B: En la Joso pasé cinco años magníficos aprendiendo de maestros como Ferry, Beroy, Ratera, Sempere y muchos otros. Hay varias modalidades de curso: los de cómic, de tres días a la semana, y los de Art Grafic, que son cuatro horas durante cinco días. En esta última existen varias asignaturas (dibujo, diseño gráfico, narrativa, dibujos animados, etc.). Yo pasé tres años en cómic y dos en Art Grafic, que tuve que interrumpir a causa de la prestación social. Siempre he dicho que parte de la importancia de la escuela era el hecho de convivir día a día con gente que comparte tus mismas inquietudes, y el aprendizaje mutuo que ello conlleva.

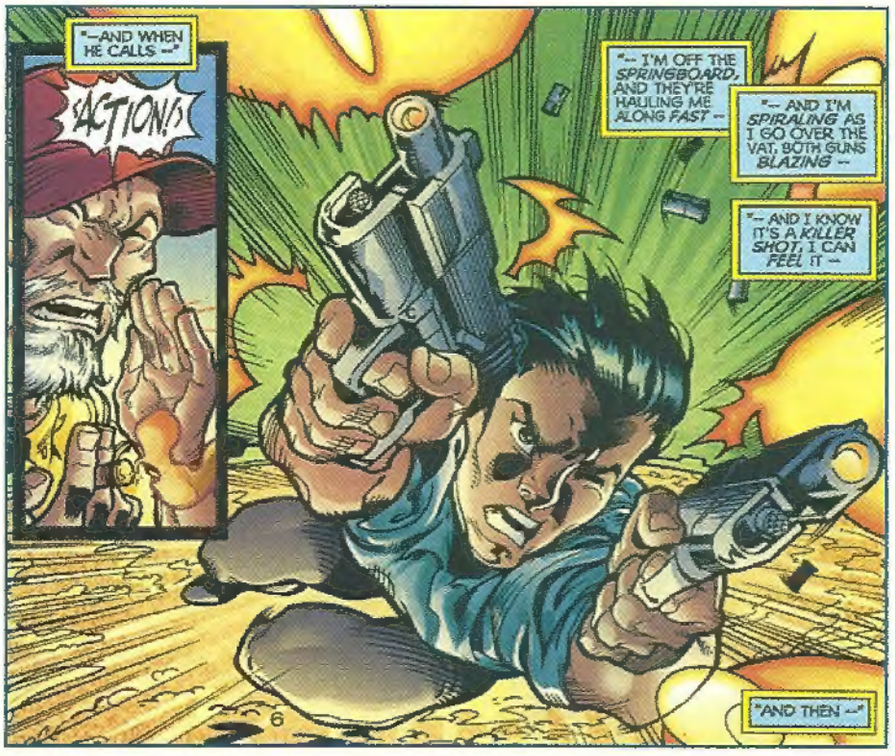
T: De todos tus profesores, ¿quién fue el que más influencia tuvo en tu desarrollo como autor y por qué?

B: De todos saqué algo: de Ferry el aprender a soltarme y a no agarrotarme, de Beroy a colorear, de Ratera la disciplina trabajando, y así con todos. Hombre, todos en clase nos sentíamos particularmente a gusto con Beroy, era un tipo extraordinariamente amable y salíamos a menudo a parques y museos para realizar bocetos de color. Pero todos eran, y aún lo son, excelentes profesores.

T: Fuera de la Escuela Joso, reconoces la gran influencia que Jeff Smith y su Bone tuvieron en tus inicios y que aún es perceptible en tu estilo. Otros nombres que me vienen a la cabeza son Arthur Adams, Bruce Tim, Mike Mignola o Adam Warren. ¿Añadirías alguno más?

B: Sí, aunque ahora es casi imperceptible en mi estilo, Berni Wrightson fue una de mis primeras influencias. Era tanta mi admiración por este autor, que llegué incluso a copiar varias páginas enteras de su Frankenstein, dejándome los ner-

vios y la vista en el empeño. De hecho, me encantaban todos los miembros del famoso Studio: Kaluta, Wrightson, Jones y Windsor-Smith.


"--AND WHEN HE CALLS --"
¡ACTION!
"-- I'M OFF THE SPRINGBOARD, AND THEY'RE HAULING ME ALONG FAST --
"-- AND I'M SPIRALING AS I GO OVER THE VAT, BOTH GUNS BLAZING --
"-- AND I KNOW IT'S A KILLER SHOT, I CAN FEEL IT --
"AND THEN --"

T: En la Escuela Joso conociste a Josep Busquet, con quien has realizado buena parte de tus obras para el mercado español. Juntos creáis uno de los escasos nombres propios del cómic español de los 90: Manticore. ¿Cómo nació este personaje?

B: Pues verás, Manticore era el nombre de un personaje que dibujaba de pequeño. Se trataba de una chica con una larga cola en el pelo rematada por una bola de púas; había leído no sé dónde la descripción de un extraño animal mitológico originario de la India, un león con cabeza humana y cola de escorpión, y decidí convertirlo en una pizpireta jovencita.
Más tarde, ya en la Joso, coincidí con Busquet en la misma clase y, motivado por un ejercicio escolar, usé a Manticore como personaje fijo para una serie de ilustraciones. Cuando se propuso en clase editar un fanzine, no dudé cuál sería mi historia: la primera aventura de Manticore. Busquet se ofreció para guionizar la mayoría de historietas del fanzine, y así empezó todo.

T: La carambola te lleva del rechazo de Marvel Italia en el Saló de 1996 a la aceptación de vuestro proyecto de Manticore en Camaleón. ¿Cómo recuerdas esa época? ¿Llegasteis a cobrar algo por ese número o alguno de los siguientes?

B: Sí que cobramos. Poquito, pero entonces no nos importó demasiado. Lo recuerdo con mucha emoción, fue nuestro primer cómic editado y teníamos la sensación de haber controlado el proceso en todo momento. Incluso fuimos varias veces a Camaleón para colorear la portada porque ninguno de nosotros tenía una computadora potente entonces. Luego perdimos la portada por un fallo en los ordenadores de la editorial y Nuria Peris rehizo el color, ¡quedando idéntica a la anterior! Aparte de eso, fueron los primeros en darnos un pequeño empujón al confiar en nosotros.

T: Entre el primer especial de Manticore y el segundo pasa más de medio año y el resultado es un pelín decepcionante teniendo en cuenta el tiempo transcurrido: la historia es más floja que la primera y hasta el dibujo es menos detallado. ¿A qué se debe?

B: El problema era que nunca sabíamos si habría un próximo número, y por eso cada historia de Manticore parecía ser autoconclusiva; pero Busquet y yo queríamos contar algo más largo. Aunque parezca mentira, Busquet tenía todo un universo estructurado en su cabeza. Como digo, el hecho de no saber nunca si íbamos a seguir fue una de las causas de la mala calidad del segundo número.

T: Tu siguiente proyecto es con Polls. Se trata de la miniserie laberinto Yinn. El guión es algo farragoso y tu dibujo se ve claramente perjudicado por un entintado inapropiado, que abunda en rayitas donde debería haber un trazo firme de pincel. ¿Cómo nos puedes explicar este pequeño paso atrás en tu carrera?

B: Todo el proceso de Yinn fue un poco desastroso. Empezando por el baile continuo de auto-

res que tenían que realizar el proyecto (Elías Sánchez, Albert Xiqués o yo), el lapso de espera ante la indecisión editorial, el formato inadecuado a un guión más apropiado para un álbum de 48 páginas. .. Polls siempre se queja del escaso espacio que tuvo para contar una historia larga, y yo también estaba muy verde por esa época, teniendo en cuenta que Yinn es un poco anterior a Manticore, aunque fuera publicada posteriormente. En cuanto al entintado, la única pega que podría verle es que Xiqués fue demasiado fiel a la hora de entintar un trabajo de lápiz mediocre.

T: Castor y Pollux, precursor de Yinn, fue publicada un año más tarde. ¿A qué se debe el cambio de editorial?

B: Fue debido a la espera para la aprobación del proyecto por parte de Planeta de Agostini. Polls y yo hablamos con el editor de Laberinto y no hubo problema ante la decisión de llevar Castor y Pollux a Dude Comics.

T: En Castor y Pollux tu dibujo se vuelve más trabajado y recargado sin que eso beneficie demasiado a tu estilo. Se trata de un trabajo superior gráficamente a Yinn, pero no se te ve tan cómodo como con Manticore. ¿Es así o es tan sólo una impresión mía? ¿Tiene algo que ver tu mayor sintonía con los guiones de Busquets que con los de Polls?

B: Bueno, yo siempre intento pasármelo bien con todos los guiones que dibujo, si no me gusta la historia, sencillamente no la hago. Así que me involucro bastante en aquello que me gusta. Castor y Pollux era un guión oscuro, de manera que no podía dibujarlo como hubiese dibujado Manticore. Quizá ahora lo hubiese hecho, pero no entonces. Además, quería practicar otros estilos aparte del cartoon.

T: Volvéis a Camaleón con una nueva historia de Manticore: Rashsushkan, serializada en tres episodios, una sucesión de aventuras para todos los públicos en la que acción, humor y fantasía van de la mano sin estorbarse. Gráficamente recuperas lo mejor de tu estilo y da la sensación de que se trata de un proyecto en el que no hay presiones y sí mucho amor por los personajes. ¿Por qué de nuevo a Camaleón? Evidentemente no es por el dinero.

B: Claro que no se trata de dinero. Si así fuera, estaríamos trabajando en cualquier otra cosa que no fuera hacer cómics. Cuando planteamos en Camaleón la miniserie de Manticore, queríamos sacarnos esa espina que se nos había quedado con los dos especiales. Yo me sentía lo suficientemente experimentado como para meterme en tres números seguidos y Busquet quería contar más cosas de un personaje prácticamente sin historia vital. Así que nos afanamos con mucha ilusión en lo que sería el último episodio del personaje. También hay que decir que Busquet y yo trabajábamos a la par, buscando todo tipo de referencias en libros de aventuras y películas tipo Indiana Jones, género que nos encanta.

T: Siguiendo con tus colaboraciones con Busquets, además de Manticore, has realizado un número especial titulado Saturn Babe, un divertimento bien dibujado y agradablemente insustancial.

B: Vaya, gracias por lo de insustancial [risas]. Pues sí, Saturn Babe nació como respuesta a nuestra afición a las aventuras espaciales. Busquet me dejaba todos los libros de ciencia ficción que caían en sus manos, y gracias a él me he leído casi todo lo que se ha publicado de Heinlein, el autor de Tropas del Espacio, que ahora es uno de mis autores favoritos. Yo estaba enganchadísimo a películas de los años sesenta y setenta como "La Fuga de Logan", "El planeta de los Simios", "Naves Silenciosas", etc.

T: Quedan claras vuestras motivaciones en Saturn Babe. El otro trabajo que nos queda, Fanhunter: Goldenpussy, parece una obra de encargo, hecha sin demasiada convicción, ¿es así?

B: Con Fanhunter: Goldenpussy tuvimos total libertad para hacer lo que nos diese la gana. Y Busquet quería hacer una parodia de las películas de James Bond. Todavía me sigue gustando el dibujo en esta historia, aunque todo el mérito está en las tintas, en las que contamos con la presencia de Raúl Fernández, que ya había trabajado en Manticore.

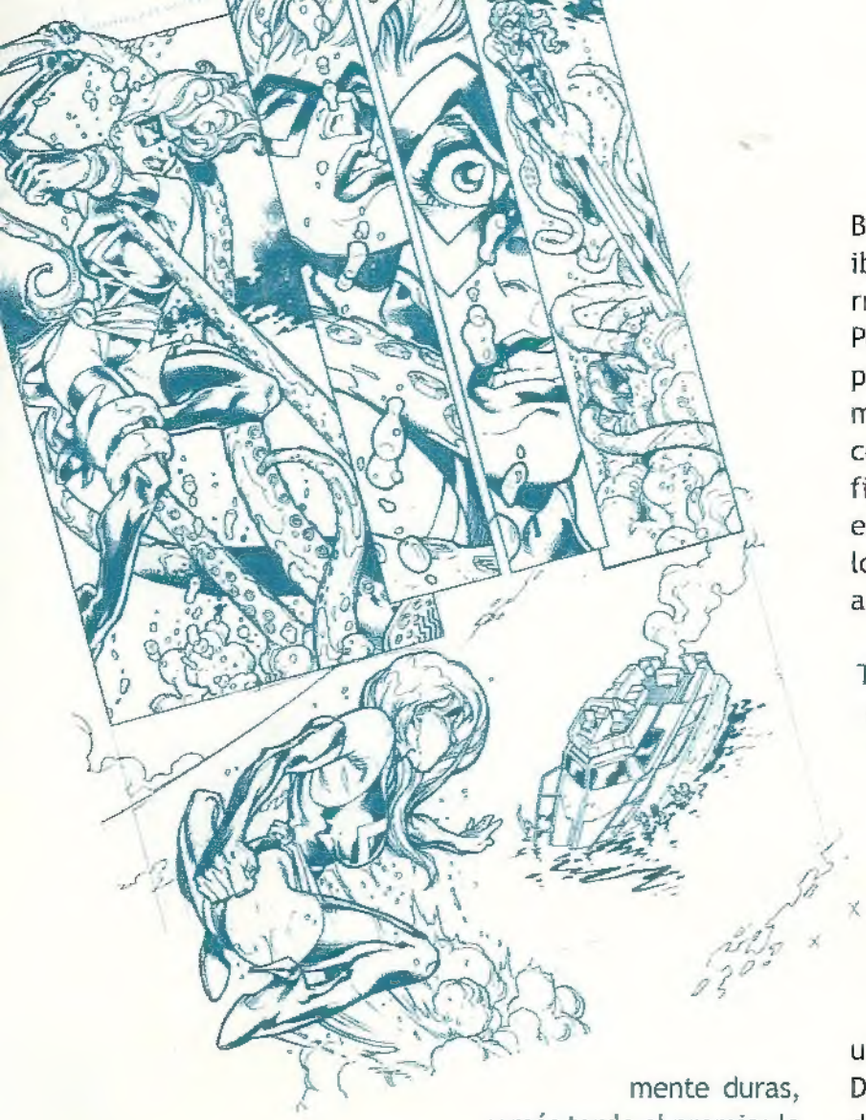
T: Con esto llegamos al final de tu etapa española. Haciendo balance, vemos que en tres años realizas unas 350 páginas de cómic, casi todo en un estilo cartoon. Con esa premisa, lo lógico hubiera sido tratar de vender una obra al mercado francés, mucho más abierto al humor que el americano. ¿Lo intentaste?

B: La verdad es que había viajado varias veces a Angouleme, en Francia, donde se celebra cada año el salón de cómic más importante de Europa. Pero nunca presenté nada, siempre me había parecido un mercado inaccesible. Era como si los editores franceses fueran menos receptivos aceptando proyectos externos. Aunque creo que no es verdad, si el proyecto es suficientemente bueno, no tiene por qué haber ningún problema.

T: La línea Laberinto cierra dejando colgada la que iba a ser la próxima miniserie de Manticore. Justo cuando parecía que las cosas se ponían realmente difíciles, David Macho lleva a San Diego un portafolio con trabajos tuyos que gustarán en Dark Horse. ¿Cómo conociste a David Macho? ¿Crees que podrías haberte hecho un hueco en el mercado norteamericano sin su ayuda?

B: Conocí a David en Avilés y me propuso ser mi agente. Como es lógico, yo no confié de entrada en alguien que viene y te asegura encontrarte trabajo en EE.UU., pero la cosa funcionó y demostró sobradamente su valía como agente, tanto a mí como a las otras seis personas para las que también trabaja. Quizá hubiese encontrado algo en el mercado americano tarde o temprano, pero la verdad es que un agente te soluciona muchos problemas a la hora de tratar con editores.

T: Tu primer encargo es un pin-up de Spy Boy, cuyo estilo "amerimanga" parece ser el más próximo a tu propio estilo. Luego llegaría una historia de diez páginas del mismo personaje destinada a publicidad de móviles, para la que tuviste unas fechas de entrega real-



mente duras, y más tarde el premio: la miniserie Joker/Mask. ¿Cómo te sentías trabajando para el mitificado y todopoderoso mercado americano?

B: Al principio con mucho miedo, como es natural. Pero a medida que dibujaba me sentía más cómodo. Lo único que echo de menos es el tiempo para diseñar personajes y decorados, porque al ser una industria enorme, se trabaja a destajo. Y ya que siempre había intentado cumplir con las fechas de entrega, no tuve ningún problema de ese tipo. De hecho, cuando conocí al guionista y al entintador de Joker/Mask, me echaron la bronca por ir tan rápido y dejarlos a ellos tan mal. Sería una broma, digo yo.

T: ¿Tuviste alguna dificultad con el idioma?

B: Era un guión completo, muy claro y con un inglés muy fácil, sólo usé el diccionario un par de veces. Incluso ahora me sorprende la suerte que tuve con Henry Gilroy...

T: Al tratarse de un crossover DC-Dark Horse, las páginas debían ser supervisadas por editores de ambas casas. ¿Te pusieron alguna pega?

B: En Dark Horse no había ningún problema, yo iba mandando los bocetos de las páginas por correo electrónico y ellos me las iban aprobando. Pero en DC eran un poco más exigentes (y un poco más carcas, por qué no decirlo...), así que me hicieron cambiar alguna cosa que otra, como el biquini de hojas que lleva Poison Ivy al final del segundo número, del que decían que era demasiado escaso e insinuante. Error mío, lo reconozco, todavía no estaba acostumbrado a la moral americana.

T: La historia resulta agradablemente desmadrada y, gráficamente, das un recital de expresión y dinamismo. Sin embargo, el entintador abusa de las rayitas donde a ti te va mejor un trazo continuo, ¿no te parece?

B: Te aseguro que la tinta pasa por los lugares donde había lápiz, aunque también es verdad que Shum no llegó a entender mi estilo hasta que le pregunté si podía dar un toque más uniforme a las líneas de contorno. De todas formas, Howard Shum me pareció desde el principio un magnífico entintador, capaz de cambiar totalmente el registro dependiendo del dibujante al que entintara.

T: Otro pequeño fallo, a mi entender, es que dejas a Batman en tierra de nadie, demasiado serio para un cómic de humor y demasiado caricaturizado para su versión estándar...

B: En cuanto a Batman, estoy totalmente de acuerdo contigo, pero me sentía incapaz de dibujarlo más cartoony, no lo sé. Se suponía que debía contrastar con la Máscara, ¿no?

T: Por el contrario, me gustaría destacar la labor del colorista, que sabe como contribuir a resaltar tu dibujo sin hacerse notar demasiado, ¿no te parece?

B: Dave McCaig me había coloreado las diez páginas de Spy-Boy y me había parecido un colorista perfecto. Usaba una técnica de color parecida a la de los dibujos animados y era eso lo que me gustaba. Antes de ver las páginas entintadas y coloreadas, tenía miedo de ver el resultado por las referencias que tenía de otros autores a los que les habían hecho verdaderas atrocidades. Todavía me maravillo del estupendo equipo que me tocó en Joker/Mask.

T: A la vez que realizabas este proyecto, tuviste ofertas para realizar un especial de Crimsom que finalmente no vio la luz, y un número de Lobezno para Marvel. ¿Te dolió tener que decir que no a estos proyectos?

B: Pues la verdad es que me enteré del proyecto de Crimson el último. La editorial había anunciado que yo participaría, junto con Ben Raab, en un especial titulado "Dragonslayer", pero todo resultó ser un lamentable error. El número de Lobezno tenía que ser el último guionizado por Eric Larsen y su editor me dio libertad para usar el estilo que quisiera. A pesar de todo y mientras tanto, el proyecto de Joker/Mask fue aprobado por DC y Dark Horse. Corría bastante prisa, así que no tuve más remedio que ponerme con este último dejando lo de Lobezno. Fue una pena, pero ¡soy incapaz de dibujar dos cómics al mes!

T: Tu editor en Joker/Mask pasa a editar los tebeos de Star Wars y te encarga cuatro números de la serie, los que conforman la saga El fin del Infinito. ¿Tuviste algún tipo de dificultad a la hora de afrontar este nuevo reto?

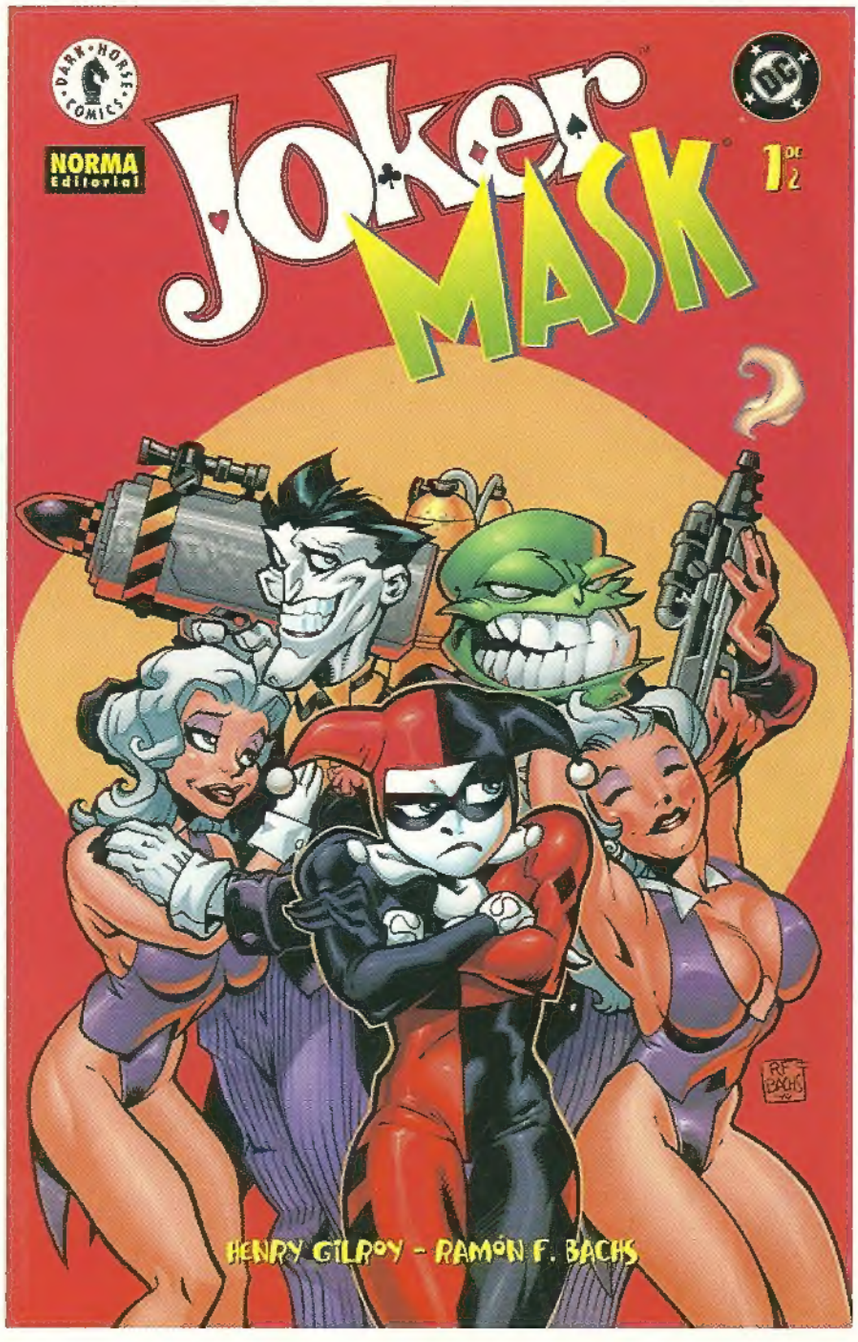
B: No hubo ningún problema. El editor sólo me dijo que se trataba de una historia más oscura que la anterior. Yo mismo me di cuenta de que no podía dibujar igual que en Joker/Mask e intenté acercarme a un nivel más realista, aunque me costó mucho y, viendo ahora el resultado, me doy cuenta de que resulta titubeante, oscilando entre un estilo y otro.

T: En Star Wars recuperas al entintador de tu ultima etapa en el mercado español, Raúl Fernández.. Háblanos un poco de la labor de Raúl y de tu relación profesional con él.

B: Raúl entinta como lo haría yo, pero con más paciencia. Es realmente genial, y sigue mejorando, aunque no se suelta lo que debería y se niega a experimentar. Fue una suerte para los dos que lo aceptaran en Dark Horse, porque las primeras pruebas que realizó no gustaron mucho al editor. Pero cuando vieron páginas mías con su tinta, alucinaron, y ahora nos consideran un tándem indivisible.

T: En Star Wars: El fin del infinito, colaboras con un guionista veterano, Pat Mills, ¿llegaste a intercambiar impresiones con él o la relación se limitó a un guión remitido por el editor?

B: No pude hablar con él tanto como me hubiese gustado, pero intercambiamos varios correos electrónicos. Creo que no supo quién estaba di-



bujando su historia hasta después de terminarla.

T: ¿El control de Lucasfilm sobre sus creaciones es tan férreo como cuentan o, por el contrario, te dejan mano libre para interpretar las escenas y personajes según tu criterio?

B: Por suerte soy un gran fan de la saga, conozco bastante la estética general y los ambientes, y por eso creo que no he tenido grandes problemas con Lucasfilm. Pero siempre hay detalles que se te escapan. Ahora mismo, por ejemplo, estoy esperando que me envíen referencias del Episodio II. Una cosa curiosa es que te permitan decapitar extraterrestres pero no humanos. En una escena de batalla me hicieron cambiar toda una página por lo escabroso de sus imágenes, desbaratando así la continuidad del guión (total, sólo se trataba de un niño cortando brazos y piernas a un malvado alienígena...).

T: Con Qui-Gon y Obi Wan, das un importante salto gráfico, despejando cualquier duda que pudiese quedar sobre tus habilidades e incorporando interesantes matices a tu obra (los cuidados fondos, el uso de las sombras pensando en el color...). ¿Eres consciente de ese cambio?

B: Naturalmente, yo creo que eso es inevitable. Al fin y al cabo, intentas ir mejorando en cada nuevo proyecto. Aun así, en esta serie las pasé canutas con los parecidos de Liam Neeson y Ewan McGregor, ¡no había forma humana de hacerles sonreír! Cuando les cambiaba un ápice la expresión que lucían en la película, dejaban de parecerse a los actores.

T: ¿Y qué tal con el guionista Ryder Widham?

B: Ryder es el típico fan ascendido a guionista. Se preocupa más de que las referencias de las naves y la tecnología sean las correctas que en escribir buenas historias, aunque conoce bastante los gustos de los aficionados de Star Wars. No digo que sea malo, pero a veces el afán de corrección formal le impide ver el contenido.

T: Tu siguiente proyecto es una miniserie de seis números titulada Jedi vs. Sith, con guiones de Darko Makan. Parece ser que te sientes especialmente orgulloso de esa obra y nos gustaría que nos hablases un poco sobre ella. ¿Es tan bueno el guión como cuentan? ¿Te has involucrado de un modo más intenso por ello?

B: Admiro mucho el trabajo de Macan, y me encanta "Guerra de Clanes" y sus miniseries en Star Wars, de manera que, cuando me enteré de que iba a ser el guionista de Jedi vs. Sith, no pude reprimir mi alegría. Hablando con él te das cuenta de que lo único que le interesa es contar buenas historias, independientemente del universo al que pertenezcan. Cuando se hizo cargo de esta serie, tuvo muchos problemas con los fans de Star Wars, que querían ver personajes conocidos de las películas y batallas con naves estallando en el espacio... Y Jedi vs. Sith no es nada de esto. Cuenta una historia desgarradora, sobre tres chavales que siguen caminos diferentes y descubren que la épica en la guerra no existe.
Evidentemente, me he involucrado mucho en esta serie y espero de verdad que a los lectores les guste tanto como a mí.

T: Continúas colaborando para Star Wars regularmente, lo cual es beneficioso para tu consolidación en el mercado estadounidense, pero ¿eres un fan de la serie hasta el punto de preferirla a otros trabajos en Marvel o DC o no has recibido las ofertas necesarias para abandonar un trabajo más o menos fijo?

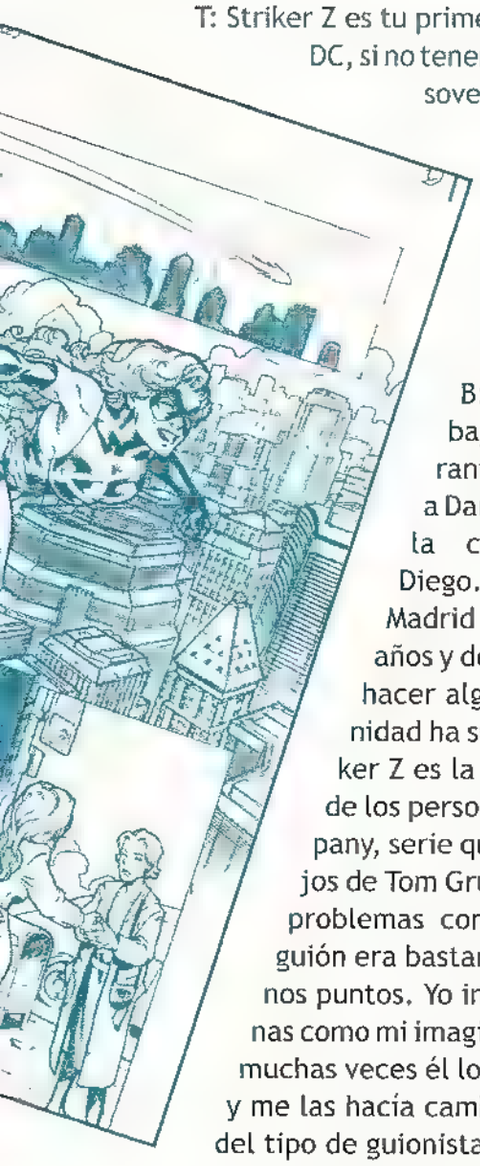
B: Un poco de las dos cosas. En tanto que no tenga una oferta firme de otra editorial, no abandonaré Star Wars mientras me sigan dando trabajo, vaya, porque estoy realmente cómodo ahora mismo haciendo algo que me gusta. Pero no me cierro tampoco a que en el futuro quiera cambiar un poco dibujando superhéroes.

T: Ahora que llega El episodio 2, muchos lectores ocasionales volverán sus ojos hacia los cómics de Star Wars. ¿Te sientes algo intimidado ante la ex-

pectación que se está generando de nuevo alrededor de la saga?

B: Intimidado no, pero con ganas de que los cómics de Star Wars se vendan más [risas]. El fan medio de Star Wars sólo se compra los tebeos de las películas donde aparecen personajes reconocibles, y eso me preocupa.

T: Striker Z es tu primera colaboración para DC, si no tenemos en cuenta el crossover Joker/Mask, y te estrenas con un guionista "estrella" como Kurt Busiek. ¿Cómo te llegó este trabajo y qué tal te fue con él?.



B: Se trata de un trabajo que realicé durante una pausa que pedí a Dark Horse para asistir a la convención de San Diego. Conocí a Busiek en Madrid hace ya un par de años y demostró su interés en hacer algo juntos. La oportunidad ha surgido este año. Striker Z es la presentación de uno de los personajes de Power Company, serie que guioniza con dibujos de Tom Grummet. Tuve algunos problemas con Busiek, ya que su guión era bastante ambiguo en algunos puntos. Yo interpretaba las escenas como mi imaginación dictaba, pero muchas veces él lo veía de otra manera y me las hacía cambiar. Supongo que es del tipo de guionista al que has de conocer y vivir cerca de él para poder matizar continuamente opiniones. Striker Z no es una mala historia, teniendo en cuenta que se trata del origen de un personaje desconocido, pero a causa de los constantes cambios y revisiones, creo que el dibujo quedó un poco rígido. Por ejemplo, hay una escena en la que un especialista de cine salta disparando dos pistolas al estilo de las cintas de Hong Kong; pues bien, tuve que cambiar la postura del personaje varias veces porque Busiek se empeñó en que en estas películas no disparan con las pistolas cruzadas. En fin,..

T: Hay bastantes autores españoles que han conseguido publicar en los EE.UU., pero pocos han logrado trabajar regularmente para este mercado, cosa que, imagino, debe llenarte de orgullo, ¿no?

B: Sí, pero no por ello debo dormirme en los laureles. Como dijo alguien: lo más difícil acaba de empezar. Pero soy consciente de la suerte que he tenido hasta ahora. Crucemos los dedos.

T: Tu paso por Star Wars ha hecho evolucionar tu estilo de dibujo, que ahora es más compatible con el estándar superheroico, aunque sin renunciar a tus rasgos gráficos más característicos. Siendo simplistas, casi se te podría englobar dentro del llamado "amerimanga". ¿Eres consciente de la evolución que ha sufrido tu estilo?

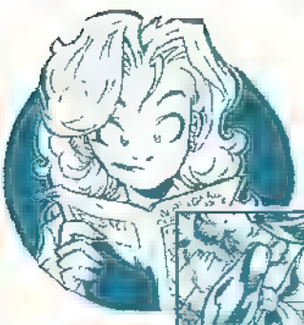
B: Tampoco me he planteado esta evolución. Yo creo que es algo lógico y necesario, aunque no haya sido del todo consciente. Y seguramente seguiré creciendo y cambiando a medida que pase el tiempo... porque el día que me dé cuenta de que ya no hay evolución será el día de retirarme, dentro de muuucho tiempo, espero.

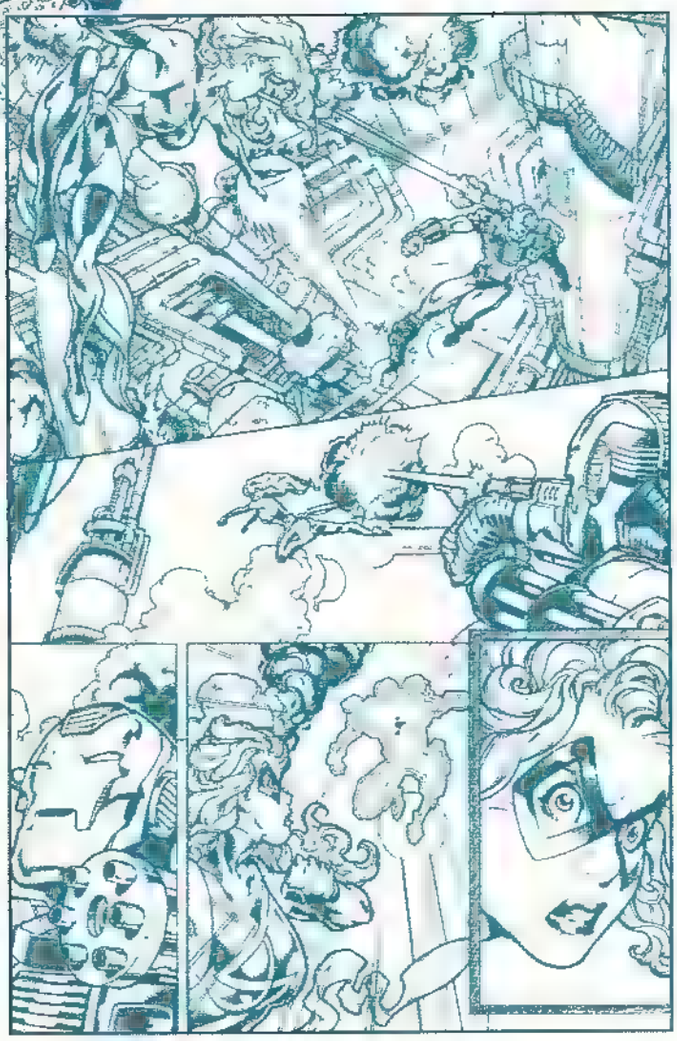
T: En Avilés te vimos rodeado de fans. Parece que para muchos jóvenes tú eres una referencia más real y cercana que otros autores. Al margen de tu juventud, parece que disfrutas con el contacto con tus lectores, ¿no?

B: ¡¡Has conseguido que me ponga colorado!! No, en serio, creo que el trato con los aficionados es vital. De esta manera logras saber qué es lo que les interesa más, qué es lo que no les gusta, etc. Hay que ser consciente de que, al fin y al cabo, trabajas por y para ellos.

T: Cada dibujante tiene su propio método de trabajo. ¿Dónde y cómo te enfrentas a la página en blanco?

B: Trabajo en casa. No tengo demasiadas distracciones y así puedo concentrarme en el trabajo. Suelo tener bastante disciplina y sigo un horario estricto de seis a ocho horas al día, de manera que al mediodía ya tengo la página casi terminada. Es importante el disponer de tiempo libre, y yo tengo media tarde desocu-





cesitaría algunos retoques. También suelo encontrarme con Raúl cada cierto tiempo para ver cómo va el entintado, pero como casi nunca hay problemas, son reuniones entre amigos.

T: Ya para terminar, nos gustaría que hablásemos un poco de tus proyectos de futuro. ¿Qué haces ahora y qué te gustaría hacer en el futuro?

B: Pues ahora he terminado otra miniserie de Star Wars titulada "Starfighter-Crossbones", basada en un videojuego para PlayStation 2. El guionista es Haden Blackman, un productor de LucasArts, y la verdad es que es muy bueno. Ahora mismo estoy esperando referencias del Episodio II, como ya he comentado antes, para una serie sobre el origen de Jango Fett, el padre de Boba Fett, con guiones también de Blackman.
Respecto al futuro, no lo sé. Algún día me gustaría trabajar con personajes clásicos de Star Wars (Vader, Leia, Chewbacca), pero supongo que ahora lo que tira son los nuevos, así que me toca esperar. También sería interesante hacer algo con Spiderman, porque es uno de mis héroes favoritos.

pada y casi todos los fines de semana. Hay que saber desconectar del trabajo, aunque reconozco que a veces no puedo dejar de pensar en alguna página que he dado por terminada y ne-

T: Muchas gracias por tu amabilidad a la hora de responder a nuestras preguntas. Ha sido un verdadero placer conversar contigo.

cómic castellano · usa
clásicos · magic · rol
coleccionismo · subscripciones

ENVÍOS A TODA ESPAÑA

http://personal1.iddeo.es/tajmahal/
e-mail: tajmahalcomics@retemail.es

MAZINGER

"SIN JUEGOS NO HAY FUTURO"

COMIC
MANGA
FANZINES
ROL
IMPORTACION
JUEGOS DE CARTAS

CINE
LIBROS
WARGAMES
CAMISETAS
MERCHANDISING
BSO ANIME
POSTERS

OURENSE
Calle Progreso,89-91
Galerías Proyflem, Local 10A
CP: 32003
Tlf: 988 250659

A CORUÑA
Calle Barcelona, 93B
CP:15010
Tlf: 981 277093

VIGO
Calle Torrecedeira, 9
CP 36202
Tlf: 986 441684

OVIEDO
Calle Silla del Rey
5-Bajo
CP: 33013
Tlf: 985 255449

¡Venta por correo a toda España!

www.mazingerworld.com

e-mail: thanquol@arrakis.es

PIDE NUESTRO FANZINE DE COMIC Y ROL: INSOMNIA

Noticias

USA

MARVEL

1602 es el título provisional de la miniserie que Gaiman prepara junto a Andy Kubert y que promete ser uno de los bombazos de este año. Recordemos que los beneficios de este tebeo servirán para pagar las acciones judiciales encaminadas a recuperar los derechos de Miracleman. Por si esto fuera poco, Gaiman ha interpuesto una demanda contra McFarlane por los derechos de Angela.

Se rumorea que las series Cable (que va a ser guionizada por Makan en sustitución de Tischman), X Force y Deadpool podrían ser retituladas como Soldier X, X-Stactics y Agent-X y relanzadas con un nuevo número 1. Lo que sí que está ya confirmado es el lanzamiento de una nueva serie llamada Weapon X, en la que Deadpool, Lobezno y Dientes de Sable tendrían un protagonismo relevante.

Los Thunderbolts serán quincenales este verano. Mientras que aquí no sabemos si algún día verán la luz de nuevo, en los USA ración doble.

Moore se mosqueó bastante cuando, después de toda la tabarra que Quesada le dio para firmar la paz con Marvel, el tomo que recopila sus historias del Capitán Britania apareciera sin el texto acordado de copyright. Quesada, que ignoraba este supuesto olvido, se disculpó de inmediato y le ofreció la posibilidad de poner una pegatina con los títulos de crédito faltantes y afirmó que en próximas ediciones el error será subsanado.

Danny Donovan y Jeremy Rock preparan una nueva serie de los New Warriors. Parece ser que dejarán de lado a algunos de los personajes clásicos e incidirán en la orientación urbana y adolescente de los personajes.

Como ya sabréis todos, John Buscema falleció el 10 de Enero a la edad de 74 años. Su ingente producción y extraordinaria influencia en el medio hace de él uno de los autores clave de la historia del cómic. Descanse en paz

Dentro de los actos de celebración del 60 aniversario del personaje, se prepara una miniserie del Capitán América titulada Red

White and Blue, utilizando sólo esta paleta de colores y contando con un extraordinario plantel de artistas colaboradores (al estilo de nuestro Grendel, para que os hagáis una idea).

Ms. Marvel tendrá una minise rie en la línea MAX de Marvel a cargo de Tischman, Chaykin y Kevin Maguire. Parece que la historia guarda similitudes con Sexo en la Ciudad, la exitosa serie de televisión que se pudo ver en alguna cadena de pago.

Bendis será el encargado de escribir la serie de animación sobre Spiderman que prepara la MTV, con lo que al menos se garantiza un mínimo de calidad.

Marvel ha contratado a C. B. Cebulski como editor asociado. ¿Tendrá algo que ver el hecho de que sea el representante en los USA de Kia Asimiya?

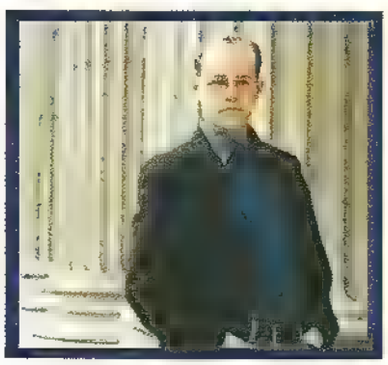
DC

The Filth, el esperado nuevo proyecto de Grant Morrison y Chris Weston aparecerá finalmente bajo el sello Vértigo en forma de maxiserie de 13 números.

Otro autor repescado por DC en los últimos tiempos es Warren

Ellis, que ha firmado un contrato en exclusiva con ellos. Los términos del contrato le permiten realizar cualquier proyecto que ya tuviera comprometido anteriormente, pero ya ha anunciado novedades: MEK y Global Frequency para Wildstorm y una novela gráfica junto a Coleen Doran para Vértigo.

Green Arrow ya tiene nuevo guionista tras la partida de Kevin Smith a la altura de su número 15: se trata del novelista Brad

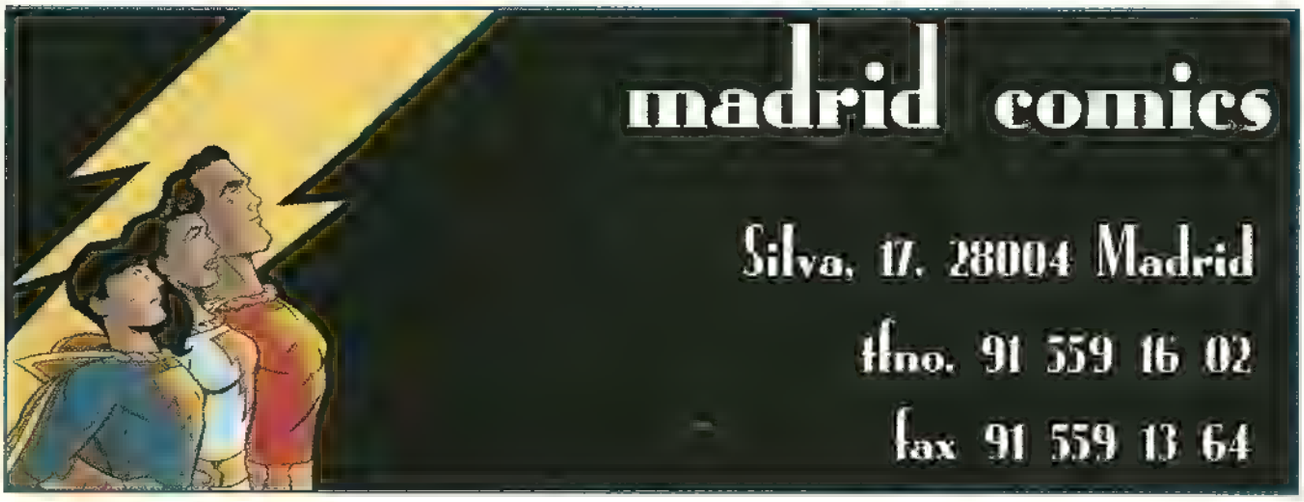


Meltzer, que continuará con el mismo equipo en el apartado gráfico.

Fables es el título de la nueva serie de la línea Vértigo que pretende volver retomar los cuentos de hadas y ofrecerlos desde un punto de vista moderno y urbano. El guionista es el interesante Bill Willigham y los dibujantes serán rotatorios, siendo los primeros Lan Medina y Mark Buckinham.

Ya han salido a la luz las primeras imágenes de la novela gráfica de Johns, Goyer y Pacheco que reúne a la JLA y a la JSA y tiene un aspecto impresionante...

Parece que los dos números que iban a realizar Ennis y Fabry para The Authority verán la luz en un



especial formato prestigio. Y es que eso de cargarse a la serie más rentable de Wildstorm y una de las más rentables de DC no tenía mucho sentido.

Ha fallecido a la edad de 81 años Kurt Schaffenberger, veterano autor de cómics conocido especialmente por su trabajo en el Capitán Marvel de Fawcett y sus contribuciones a la familia de Superman.

DC Firsts es el título de la nueva serie de especiales de DC de 48 páginas. Serán historias con el común denominador de suponer la primera vez para algo, como la primera vez que se encontraron Lobo y Superman o el primer encuentro de la nueva Batgirl y el Joker.

INDEPENDIENTES

Vuelve Weisenfield, autor que algunos recordaréis por su preciosa Deathblow/Lobezno. Su nuevo proyecto se titula Guardian Angel.

Mutant, Texas es el último proyecto de Paul Dini para Oni Press. Contará con los lápices de J.Bone en la miniserie.

P.C.Russell está ultimando una novela gráfica en tapa dura de 64 páginas titulada Murder Mysteries, que publicará Dark Horse. La obra es la adaptación al cómic de uno de los cuentos incluidos en la antología Angels and Visitations, de Neil Gaiman y este está encantado con lo que ha podido ver hasta ahora.

Kiss tendrá una nueva serie de cómics, esta vez de la mano de Dark Horse. El primer arco argumental corre a cargo de Casey y Mel Rubi... y ya se especula con un crossover de Kiss con Superman para finales de este año.

Para el mes de Mayo saldrá un Comics Journal especial recopilando antiguas entrevistas realizadas a Jack Kirby.

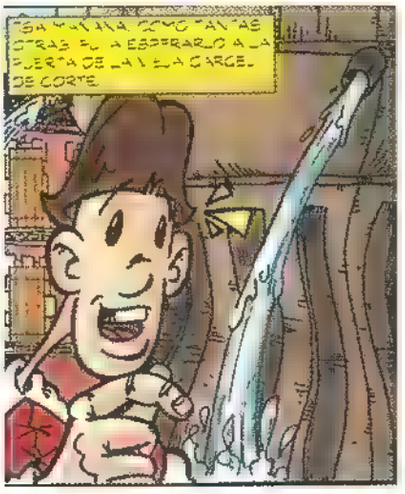
Joe Sacco prepara un nuevo álbum ambientado en Bosnia cuyo título será The Fixer. Se espera que esté listo para Septiembre.

ESPAÑA

Abrimos este mes con la noticia de que la demanda de Antonio Martín y Planeta contra Dolmen y David Ramírez ha sido admitida a trámite. Al margen de si la historieta era o no injuriosa, creemos que este tema nunca debería haber tomado el camino judicial y apoyamos a los demandados por lo desproporcionado de la demanda (7 millones en total).

Planeta (sólo en las nuevas colecciones) y Norma se apuntan al euro y suben los precios de sus cómics en más de un 10% en la mayoría de los casos

El País Semanal regala un coleccionable con la adaptación al cómic de las aventuras del capitán Alatriste, la noticia en sí parece buena, pero la calidad de la obra no es precisamente lo que podíamos esperar. Una vez más se pierde una buena oportunidad de promocionar dignamente la historieta.



La Asociación Cultural Bocadillos de Papel de Jerez nos confirma que sus primeras Jornadas sobre Narrativa Gráfica tendrán lugar del 22 al 24 de Febrero.

Aldebarán Cómics anuncia la aparición de Blightbane, un one shot de fantasía heroica para Abril y de Zona Cero, de temática superheroica, para Mayo.

Alejandro Martínez Virturtia fue entrevistado por Agustín Mansilla para la mailing list de cómics y estas fueron algunas de las cosas que adelantó :

- Coleccionable semanal de Spiderman a partir de Mayo y relanzamiento de la serie regular con nueva numeración.

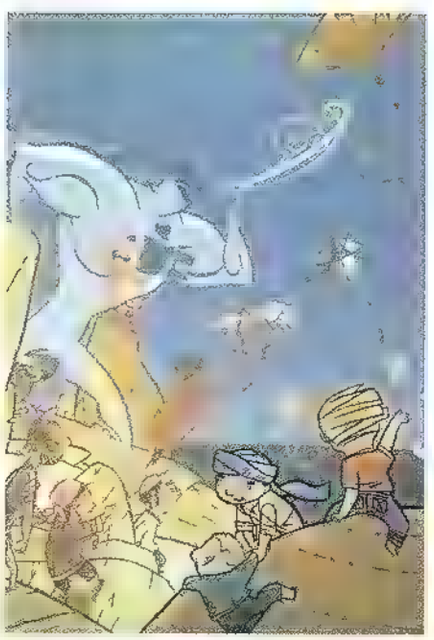
- Aparecerá por fin la línea Ultimate, con Spiderman como avanzadilla y en un formato que promete ser diferente.

Las miniseries de Spiderman y Thor dibujadas por Rude se publicarán en formato libro.

- X-treme X-Men saldrá en el primer semestre del 2002.

- Publicarán la miniserie de la línea Max: Fury.

- Aún no está claro si X-Force recibirá una segunda oportunidad pese a que ahora Alred y Milligan están realizando una serie prácticamente nueva.



Además de Pacheco y Merino, Brooks, Acuña y Ágreda también pusieron su granito de arena en el libro 9-11 que editaron DC y Dark Horse como homenaje a las víctimas del atentado de las Torres Gemelas.

Iñaki González Holgado (autor del cómic Villapardillo) comenzará a publicar una historia en Heavy Metal bajo guiones de Joseba Basalo. Les deseamos la mejor de las suertes en su aventura americana.

Dolmen anuncia la publicación de Mage, Tellos y Ministerio del Espacio en los próximos meses. Hay más, mucho más, pero eso es lo que nos dejan decir por el momento.

Dude, por su parte, anuncia una miniserie de dos números en formato Dude Gold titulada Profundo y que corre a cargo del interesante José Gimeno. Otras novedades para un futuro cercano son University 2 (Cho), Zenith (Morrison y Yeowell), Ballads (Vess) o Alan Moore's Future Shocks.

Planeta también sigue adelante con la línea Trazado, en la que publicará los imprescindibles Palestine y Mort Cinder para Mayo. La colección BD por su parte incorpora Juan Solo a su catálogo y sigue con su cadencia mensual y presencia en Kioskos.

Norma por su parte, sigue en su línea y prepara The Name of the Game (Eisner), No pasarán 2 (Giardino), Bois Maury 12 (Hermann), Bouncer (Jodorowsky y Boucq) y otros muchos álbumes con la calidad acostumbrada.

Para terminar, tenemos que hacernos eco de una triste noticia que ha dejado conmocionada por completo a la redacción: se trata del repentino fallecimiento de Ricard Castells, extraordinario autor y mejor persona. Si la muerte resulta siempre injusta y dolorosa, cuando ésta es prematura y en el mejor momento artístico de un autor, la frustración y la rabia son inevitables. Vaya desde aquí nuestro más sentido pésame a amigos y familiares.

Haz caso a tus amigos
normasabadell.com
Norma Comics Sabadell
Sant Antoni, 9
08201 Sabadell
Tel. y fax: 93 745 12 52
info@normasabadell.com

KRYPTON
Tel/Fax: 963 956 585
Todo en cómic
NACIONALES
IMPORTACIÓN
MANGAS
SUPERHEROES
EUROPEO, ETC
Merchandising
POSTERS
LIBROS DE ILUSTRACIÓN
CD's-ANIMES
OBJETOS DE DECORACIÓN
CAMISETAS, ETC
MATIAS PERELLO, 25 B 46005 VALENCIA

CRÓNICA APRESURADA DE UN VIAJE AL CORAZÓN DE LA HISTORIETA

En medio de la campiña francesa existe una localidad que año tras año celebra uno de los mayores salones del cómic del mundo.

En un pequeño monovolumen, apretados cual latas de sardina, partimos una buena representación de la redacción de TRAMA (Fernando, Jesus, Gorka y Koldo) los dolmenitas Jaume y Vicente e Iñaki, sufrido amigo y conductor. Un viaje de cinco horas aliviado tan sólo por la calidad humana de los viajeros.

Anualmente, la ciudad se engalana para recibir este evento y en sus calles todos los comercios decoran los escaparates con motivos historietísticos, los periódicos regalan álbumes y pinturas y carteles aparecen allá donde mires. Son cuatro intensos días que al visitante novato se le hacen a menudo insuficientes.

Stands para tiendas, editoriales y vendedores de segunda mano se distribuyen por la ciudad en carpas y edificios, ocupando un espacio varias veces superior al del Saló. El aficionado que se acerca al Festival de la BD puede acabar saturado, sobrepasado por una cantidad tan ingente de material que ni la más saneada de las economías podría soportar. Sesiones de firmas de todos los autores franceses imaginables y algunos americanos (este año estuvieron Eisner, Mack, Jae Lee, Jeff Smith o Stan Sakai tan sólo por nombrar a algunos) complementan la gran oferta de novedades que se acumula en estos días (Portela y Das Pastoras presentaban álbum, por poner un ejemplo) y hace que alguno de nosotros sea capaz de estar dos horas en la cola por un dibujo de su admirado Juliard.

Eisner dio una conferencia de prensa en la que demostró que pese a sus 83 años, sigue siendo una de las mentes mas lúcidas de este mundillo y pudimos intercambiar unas impresiones con él, mostrándose gratamente sorprendido con la revista.

Más tarde, algunos de los componentes de nuestro grupo (no

SOUSA
Avda. de Castelao, 31. 36209 VIGO
Prensa
Cómics
Revistas
Librería
Tfno: 986 206 850

En Zaragoza
20 años a tu servicio
ESPECIALIZADOS EN
COMICS
LIBROS Y TEMAS DE ARAGÓN
Futuro
San Vicente de Paúl, 9
976 295 777
Futuro II
Alfonso I, 26-Pasaje
976 390 000

diremos quienes, somos discre tos) mostraron su lado más friki queriendo incluso abordarlo mientras cenaba en un restaurante. Suerte que quienes ya tenían un álbum dedicado pudieron imponer la cordura en sus atolondradas cabezas.

Dentro de las actividades paralelas del Salón, se jugó un triangular de Fútbol Sala en el que la Selección de España hizo un papel espectacular gracias al inusual rendimiento de su rutilante estrella Joan Navarro.

Dentro de las actividades culturales paralelas eran destacables las preciosas exposiciones que albergó en su seno el Museo de la BD, dedicadas a Carlos Nine, el

Cómic Americano Independiente y los Clásicos del Cómic Americano, todas ellas de visita obligada para cualquier aficionado que se precie.

Vimos en la Zona Internacional a gente de Norma, Glénat y La Cúpula, que junto a Sinse ntido, Dolmen y Astiberri constituyeron el grueso de la presencia española, a los chicos de Planeta no los vimos, no.

Finalmente, los premiados en el Festival fueron:

- Gran Premio de Angouleme a Fraçois Schuiten
- Mejor álbum para "Isaac le pirate" de Cristophe Blain
- Mejor historia para el segundo volumen de "Persépolis" de Satrapi.
- Mejores diálogos para "Terrain vague" de Kaz.
- Mejor álbum de debut "Le Val des ânes" de Matthieu Blanchin .
- Mejor artista para Tardi por "Le Cri du peuple".

Todos ellos excelentes álbumes y pocos con alguna posibilidad de ser editados en España. Y es que si algo hemos sacado en claro de este viaje es la necesidad de aprender a leer en Francés y la conveniencia de viajar en un vehículo mayor, capaz de almacenar correctamente las cajas de tebeos que seguro que volveremos a llenar el año que viene.

MANGA PARA TODOS

Hasta hace unos pocos años, el manga ha sido un coto reservado para eso que se ha venido en llamar "Otakus", seguidores acérrimos de la historieta japonesa, un grupo ruidoso y activo sin precedentes en la corta historia del fandom español. Aunque los lectores de cómics americanos o europeos han mirado con suspicacia esta invasión los últimos años nos han ofrecido algunos mangas adultos realmente interesantes, tal vez sea el momento de acercarse a este mundo.

Equipo de Redacción

A continuación reseñaremos aquellas obras que hemos considerado más interesantes de las publicadas en los últimos años. No están todas, por supuesto, las limitaciones de espacio nos han obligado a seleccionar sólo una obra por autor, esperamos que todos aquellos que no habéis probado nunca las delicias orientales, os sintáis tentados y os acerquéis a estas obras (y sí, falta Rumiko Takahasi, pero tendrá un artículo para ella solita dentro de poco).

VIDEO GIRL AI

Masakazu Katsura. (Planeta De Agostini)

Capturar las infinitas emociones que genera el enamorarse es una de las más complicadas aspiraciones a las que cualquier artista pueda aspirar. Reflejar la alegría, la frustración, la esperanza, sin caer en lo ridículo o en lo ñoño es andar sobre un filo muy, muy cortante, así que lo habitual es que el autor de turno se decante por convertirlo en un componente más de la historia, evitando que lleve el peso de la misma.

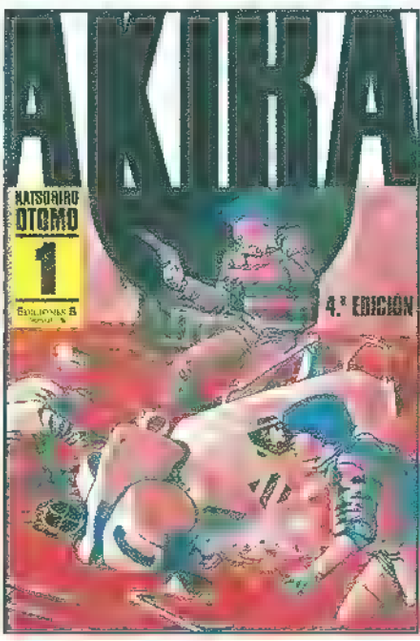
Pero de vez en cuando nos encontramos con pequeñas joyas como Video Girl AI, que sin recurrir a grandes alardes, logran que nos sintamos tan felices y desesperados como sus protagonistas, reviviendo esos momentos que todos hemos sentido alguna vez, y que una vez perdida la inocencia creíamos que nunca podríamos recuperar. El amor nunca se hace tan sencillamente complicado como la primera vez, nunca vuelve a sacudir tu mundo con tanta fuerza, y ese etéreo momento está atrapado dentro de las páginas de este cómic.

Quizás se le podría achacar a Katsura que la historia se alarga en exceso, y que ciertas situaciones tiendan a estancarse, pero al ser un dibujante espectacular y un imaginativo diseñador con una enfermiza fijación por los detalles, convierte cada una de las páginas en un deleite visual, así que acabamos por perdonarle que no haya sabido condensar un poco la historia.

¿Qué más se puede decir? Aquel que no se emocione con Video Girl AI debe de tener horchata en las venas en lugar de sangre, no se me ocurre otra explicación.

AKIRA.

Katsuhiro Otomo. (Ediciones B)



La obra magna de Katsuhiro Otomo mezcla carreras en moto, ciudades enterradas bajo los escombros, delincuencia juvenil, poderes psíquicos, violencia, crítica política, incluso una historia de amor... pero sobre todo, trata acerca de la amistad. La relación amor-odio entre Kaneda y Tetsuo, como si de dos hermanos se tratara.

Entre toda una telaraña de personajes, Akira se descubre como un simple McGuffin tras el que corre el resto de protagonistas en lo que podría ser el más

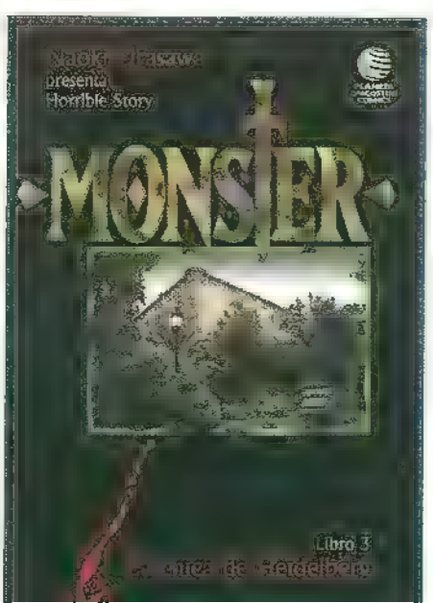
occidental de los manga. Una historia de superhéroes made in Japan que sorprendió a lectores y autores haciendo posible el desembarco nipón en nuestro país hace ya doce años. Akira es además acción en estado puro, persecuciones interminables, suicidas y una lectura limpia y fluida que atrapa desde sus primeros compases. Una obra monumental, extensa y a pesar de ello, sus páginas no dan lugar al respiro, haciendo que el lector devore los tomos, uno tras otro. Una maestría que Otomo ha sabido mantener incluso en su adaptación al cine.

Tras las ediciones de Dragón/Glénat y posteriormente Ed. B, ambas a color y directamente rescatadas de la americana, tenemos ahora la de esta última editorial, en un respetuoso blanco y negro fiel al original. Akira resucita de nuevo en un manga de calidad que crea adicción y polémica por partes iguales. La obra se ha convertido, sin ser representativa, en El Manga con mayúsculas y su autor, con el permiso de Tezuka, en el más influyente y reconocido de los dibujantes japoneses.

MONSTER.

Naoki Urasawa. (Planeta DeAgostini)

Cuando una expresión artística goza de la aceptación social suficiente y genera pingües beneficios industriales, se acaba dando necesariamente una alianza entre calidad y comercialidad. Así ocurre con el cine en los USA o con el manga en Japón.
Monster es un thriller psicológico cuyo argumento abunda en todo tipo de tópicos conforme la trama avanza. No se trata de uno de esos tebeos destinados a una minoría necesitada de coartadas intelectuales pero tampoco renuncia a un mínimo grado de rigor en su planteamiento. Realizado en un país en el que no necesitas justificarte por leer tebeos, Monster es un entretenimiento de primer orden que engancha desde sus primeras páginas y te arrastra por sorprendentes vericuetos. Quizá resulta un poco forzada la inclusión de un médico japonés en la Alemania de los 80, útil para lograr la identificación del lector nipón con el protagonista pero de un notable efecto distanciador para el resto de los lectores, que analizan el escenario germano con cierta cautela, temiendo un exceso de tópicos que por suerte no llega a darse. Se puede argumentar que los personajes son excesivamente planos y probablemente sea cierto, pero tampoco es voluntad del autor ni necesidad de la historia que esto sea de otro modo. Es un producto comercial de género que se desenvuelve con inusitada destreza y que capta el interés del lector merced a un amplio reparto de personajes secundarios y a una estudiada puesta en escena. Puede parecer sencillo pero no lo es y esa es su grandeza: su falta de pretensiones.
Gráficamente nos encontramos a un autor que domina su profesión y dibuja con asombrosa destreza tanto el entorno en el que se desenvuelve la trama como los personajes que la pueblan. Tan sólo las chicas están aquejadas de esa plaga del manga que son los ojos grandes y la cara de muñeca pepona, un defecto tan involuntario como inevitable. Gestos, expresiones, movimientos de cámara y planos escogidos nos hablan de un autor que pese a su relativa juventud (40 años al inicio de la obra) ejerce su función con maestría.
Una obra que capta tu atención desde las primeras páginas y te hace esperar mes a mes el siguiente número. Y habrá a quien esto le parezca poco...



REGRESO AL MAR.

Satoshi Kon.
Planeta De Agostini

Este es un manga atípico. Satoshi Kon nos sorprendía hace ya años con esta fábula de tono relajado en la que se enfrentan tradición, magia y fuerzas de la naturaleza con el bienestar del progreso y el afán especulativo. Pueblo frente a ciudad, individualismo frente al interés común, ciencia y razón contra mitos y supersticiones. A pesar del tiempo transcurrido desde su publicación sigue manteniendo la intensidad poética y el vigor narrativo de la primera lectura. Regreso al mar es la primera obra larga del autor pero demuestra madurez en el planteamiento y desarrollo psicológico de los personajes. Los protagonistas actúan motivados por las contradicciones humanas en las que se cimienta el argumento: A Yosuke le da miedo nadar. Teme al mar inmenso que se extiende a sus pies. Duda entre mantener la tradición familiar o cambiar el tranquilo pueblo de pescadores por la bulliciosa ciudad. Su padre siente remordimientos, se culpa por la muerte de su mujer

y trata de redimirse apostando por el progreso, por modernizar el pueblo. Se aleja de las leyendas que enlazan a su familia con fuerzas mágicas, renuncia a la fantasía y se enfrenta a sus vecinos obsesionado por la prosperidad que pretende alcanzar para la comunidad. Natsumi es amiga de Yosuke, ha regresado al pueblo tras el desencanto de su aventura en la ciudad, vuelve a sus raíces para rehacer su vida y es usada como vehículo de expresión de las ideas del autor, sensata y madura acepta los acontecimientos mágicos con calma y naturalidad.

El dibujo está muy influido por Otomo y por lo tanto tiene un estilo cercano al europeo. Al igual que el autor de Akira demuestra dominar el ritmo. Combina descripciones horizontales, en las que se recrea en la serenidad que transmite el mar en calma con la acelerada sucesión de pequeñas viñetas para los pasajes de acción. Atrapa el corazón del lector que elige creer en el cuento, que desea que sea verdad lo que se insinúa y devora el libro de una atacada. El lector quiere creer que realmente una sirena cerró un pacto con un pueblo al que favorece con pesca abundante a cambio de un ritual. Al final todos regresan a los orígenes, al mar del título que, poderoso y majestuoso, esconde secretos que el hombre no puede comprender pero que debe respetar...

DETECTIVE CONAN

Gosho Aoyama. (Planeta De Agostini)

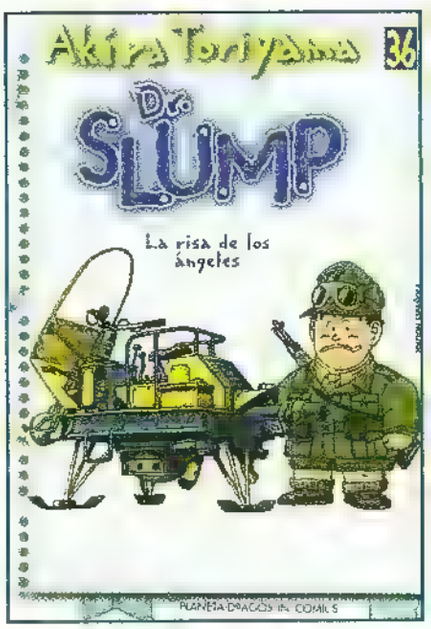
Un adolescente aspirante a convertirse en el mejor detective del mundo se encuentra atrapado en el cuerpo de un niño mientras investigaba a unos misteriosos hombres de negro. Incapaz de recuperar su estado normal, pero sin perder un ápice de su pericia, se ve envuelto una y otra vez en los más variados asesinatos.

El argumento de cada capítulo se repite de forma casi exacta: mientras el pequeño Conan está de visita en cualquier sitio, es testigo de un asesinato que a continuación, ante la torpeza de los policías de turno, se encarga de resolver, amparado por la coartada que su apariencia infantil le proporciona. Tras analizar todas las pistas y sin desvelar nunca el misterio al lector, acaba por organizar una escena final tipo Ágata Christie en la que, debido a su condición infantil, explica sus deducciones a través del torpe detective de turno, y señala siempre de manera inequívoca al culpable.

Que el protagonista aún vista pantalón corto es probable que haga pensar a muchos que se trata de una serie de un tono menor, pero es una baza que Aoyama juega hábilmente, haciendo fluir la serie desde las escenas humorísticas, casi siempre equívocos salidos del más clásico vodevil, hasta macabras escenas retratadas con todo lujo de detalles. A pesar de que pueda hacerse algo repetitivo el esquema, la inventiva que el autor muestra al plantear cada escenario y las subtramas que maneja, hacen de esta serie uno de las mangas más adictivos que se puedan encontrar. Divertido, imaginativo, y con una engañosa apariencia infantil que esconde una saludable carga de mala leche.

DR. SLUMP

Akira Toriyama. (Planeta DeAgostini)



Dr. Slump es la primera y mejor obra de Akira Toriyama, el creador de Dragon Ball, y lo es por libre, por imaginativa, por inocente, por divertida, por paródica. Por ser un desprejuiciado cajón de sastre en el que cabe todo. Desde una de las más encantadoras parodias de Superman hasta viajes en el tiempo, cagarrutas que hablan (los japoneses tienen una extraña fijación con el humor escatológico), extraterrestres, carreras...

En esta obra descubrimos uno de los puntos fuertes de Toriyama: una imaginación a prueba de bomba. Reflejado tanto en los desquiciados argumentos como en los cientos de absurdos personajes secundarios que pueblan Villa Pingüino, el muy particular Macondo de Toriyama. Su humor, ¿típicamente japonés?, se basa en un recurso a los tópicos para destruirlos desde dentro (el robot superinteligente, el sabio loco...) y en una especie de humor ingenuo (su visión del sexo y la violencia, por ejemplo, que extrañamente funciona, y mucho.

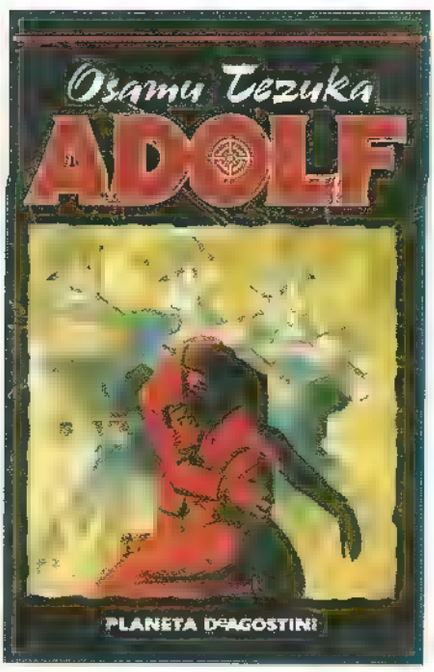
En Dr. Slump ya se empieza a vislumbrar a un narrador portentoso, un dibujante capaz y original, do-

minador de un imaginario a la vez muy propio y también absolutamente reconocible para todos. Sus referencias son las nuestras: los cómics de superhéroes, las películas de terror (las clásicas de la universal y las de monstruos mutantes), las series de televisión ...

ADOLF.

Osamu Tezuka. Planeta DeAgostini

Hablar de Adolf es hablar de una de las mejores obras de Osamu Tezuka, el más importante autor de manga de todos los tiempos.



A lo largo de casi 1300 páginas, Tezuka nos narra a través de Sohei Toge, el *verdadero* protagonista de la historia, un apasionante drama con el ascenso del nazismo y la posterior guerra mundial como telón de fondo. Gráficamente estamos ante una obra de madurez, en la que el autor tiene un apabullante dominio sobre el medio y lo usa con gran sabiduría. La profusión de viñetas y el uso de planos medios ayuda al autor a desarrollar la historia con una mayor celeridad, sin renunciar a sus peculiaridades narrativas, y lo hace especialmente recomendable para aquellos lectores que creen que el manga es sinónimo de falta de densidad.

Estructurado sobre un "macguffin" relativamente conocido (la hipótesis de que un acta de nacimiento de Hitler revelara su origen judío y de ese modo pusiera en cuestión una de las bases sobre las que se apoyaba el nazismo) que el autor resuelve con brillantez, la obra se caracteriza por el extraordinario retrato de los personajes, principales y secundarios, que mueven la trama.

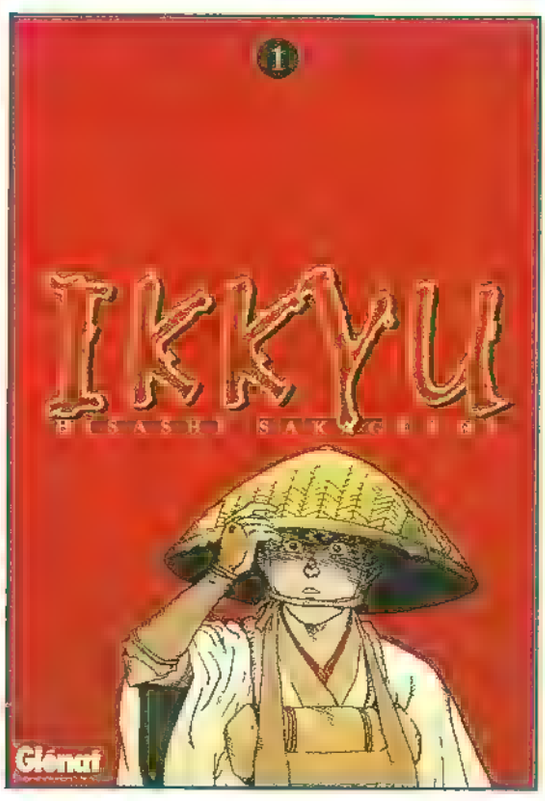
Si Toge es el buen japonés, el hombre íntegro y honrado con el que identificarnos, los Adolf que dan título a la obra representan piezas clave en la comprensión de las partes en conflicto, nazis y judíos. Adolf Kauffman es mitad alemán y mitad japonés y personifica el viaje a la locura xenófoba que muchos individuos realizaron en el periodo que va desde el ascenso de Hiltler (el tercer Adolf) hasta su derrota y muerte. Adolf Kamil es un judío que vive en Japón y como tal representa la otra cara de la moneda en el trágico devenir de los acontecimientos.

El epílogo en Israel es tan innecesario como precipitado y tan sólo sirve para atar cabos sueltos y redondear la narración dejándola en el punto de partida, pero en todo caso no quita valor a uno de los tebeos más interesantes que se han hecho nunca sobre la segunda guerra mundial. Una obra imprescindible en cualquier tebeoteca que se precie.

IKKYU.

Hisashi Sakaguchi. (Glénat)

Lo primero que pudimos disfrutar en España del maestro Hisashi Sakaguchi fue Versión.1. A pesar de que fue publicada de forma inconclusa y de que el formato elegido no era precisamente idóneo, nos sirvió a muchos para conocer a un autor imprescindible. Sin ser la obra nada excepcional, ya mostraba algunas de las virtudes del genial autor japonés. Estas virtudes se manifiestan hasta el paroxismo en Ikkyu, obra magna del malogrado Sakaguchi e imprescindible para cualquier buen aficionado.
Narrativamente es un autor claro que no suele asustar al lector no iniciado en el cómic oriental.



Su forma de componer la página y su puesta en escena son muy europeas y su trazo es limpio y agradable, aunque la densidad narrativa y descriptiva japonesa se mantienen.

A pesar de que el título indica el tema principal de la obra, no estamos ante un tebeo que cuenta las peripecias de un único personaje, sino ante un fantástico ensayo que engloba muchísimas cosas. En principio hay una línea argumental clara, la biografía del entrañable protagonista desde su infancia hasta su muerte, pero el contexto histórico en el que se sitúa esta historia adquiere un papel importantísimo en manos de Sakaguchi, hasta el punto en que uno se pregunta qué es lo que más le interesa. ¿Este Japón medieval es simplemente un cuidado escenario para narrar la existencia de Ikkyu o es el personaje una excusa para describir con sumo cuidado la situación socio política y cultural de una interesantísima época de su país?
La verdad es que ambas vertientes están ensambladas con esmero y en ningún momento se desequilibran. Pero no estamos solo ante una narración histó rica; Ikkyu es también una obra descriptiva y reflexiva en la que, de mano del autor, nos paramos a contemplar el crecimiento espiritual y humano de este fascinante bonzo; sus dudas, sus valoraciones religiosas y morales y los caminos que recorre por ese turbulento Japón medieval se van sucediendo haciendo crecer en el lector una simpatía solo conseguida por los personajes verdaderamente grandes.

NAUSICAA.

Hayao Miyazaki. (Planeta Agostini)

Miyazaki es un autor, con todo lo que significa esta palabra. Es un artista con una visión ética y estética propia. En sus múltiples películas de animación lo ha demostrado: Porco Rosso, La princesa Mononoke, Mi vecino Totoro...

En Nausicaa están presentes todas las constantes de la obra de Miyazaki, tanto en el aspecto técnico, donde es muy difícil ponerle un pero, como en su temática, siempre con una fuerte carga ecologista, una importante presencia de protagonistas femeninos, una lucha titánica contra los maniqueísmos (es difícil encontrar en sus obras a los malos), la ignorancia y la incomunicación como males supremos... y todo ello impregnado de un extraño hálito poético.

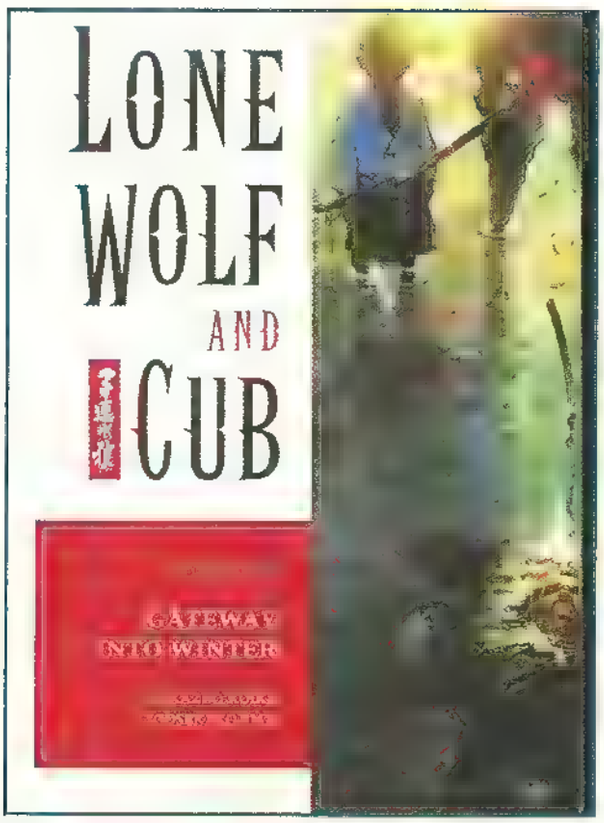
Nausicaa es una de sus obras más ambiciosas. Esta parábola épica supone su única incursión de importancia en el mundo de la historieta y, sin duda, sale muy bien parado, aunque no hay que dejar de reseñar los problemas que para el lector medio puede suponer el sentido de lectura inversa (japonés). Miyazaki es un magnífico na

rrador, pero las continuas escenas de acción se hacen bastante difíciles de seguir en ese sentido, lo que unido a la intrincada trama puede hacer que más de un lector se desespere y abandone su lectura, una lástima, porque a pesar de todo, la lectura de esta obra recompensa con creces el esfuerzo.

LONE WOLF & CUB.

Kazuo Koike y Goseki Kojima. Dark Horse

Pocas veces en mi (más extensa de lo que seguramente me gustaría) carrera como lector de cómics he encontrado un tebeo al que se pueda aplicar la calificación de "historieta referencial" más adecuadamente que al Lone Wolf & Cub de Kazuo Koike y Goseki Kojima. Tan solo el nivel de influencia que esta obra ha tenido en el cómic occidental (obviando la que ha tenido en su país de origen, que desde aquí sólo podemos conocer por referencias, pero que se nos antoja increíble), la convierten en una obra imprescindible. La reconocida impronta que esta obra ha tenido en el trabajo de autores tan importantes como Frank Miller o Matt Wagner es evidente, siendo ya más difícil de evaluar lo que puedan haber trasmitido historietistas influenciados a su vez por estos autores.



Lone Wolf & Cub fue creada en 1970 por el guionista Kazuo Koike y el dibujante Goseki Kojima. La acción se desarrolla en el Japón feudal (sobre el año 1600) y su protagonista es un samurai errante y sin señor (un ronin) que deambula acompañado de su hijo de corta edad. La editorial norteamericana Dark Horse se encuentra embarcada en la empresa de publicar toda la obra, con sus más de 7000 páginas, en 28 tomos de 300 páginas. Empeño loable y necesario que personalmente aplaudiría mucho más si no hubiese que leer los tebeos con lupa; aunque ya se sabe que la felicidad absoluta es difícil de alcanzar.

Centrándonos en la propia obra, la calidad el trabajo de Koike y Kojima es incontestable. El guión dosifica la acción de una forma milimetrica, mientras el estudio del tratamiento dramático nos daría para escribir un manual. Kojima es además un dibujante con unas cualidades a la misma altura de las de su guionista, y así su trabajo también serviría para ilustrar un tratado sobre cómo conseguir trasmitir el movimiento en las viñetas de un cómic.

Seguramente no existen muchos cómics "de lectura imprescindible", pero puedo asegurar que Lone Wolf & Cub es uno de ellos.

AQUI ENCONTRARAS LO QUE BUSCAS

Ejido Comix

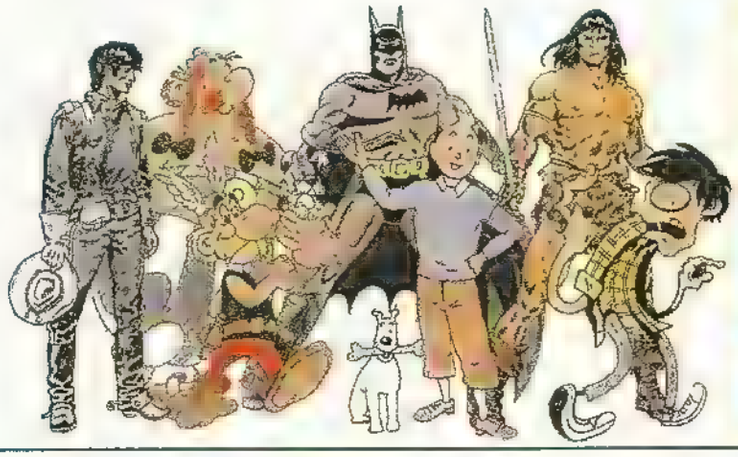
Juan, 10
04700 El Ejido (Almeria)
Tel./Fax: 950 487 726

ESPECIALISTAS EN COMICS

INFERNO COMICS

Cómics, Manga, Anime, B.S.O. de Anime, Merchandising, Figuras de importación, juegos de rol, wargames...

AVDA DE JAIME I, 42
03500 Benidorm, Alicante
Tfno: 965 865 360



Syldavia Comics

TODO EN COMICS (Europeo, Manga, Americano...)

Novedades, colecciones, segundamano, novedades, magic, colecciones Pokemon, merchandising, libros (ciencia ficción, fantasía, novela histórica, heroica)...

¡¡¡¡Y muy pronto todo en Previews y Europeo en su idioma original!!!!

C/ Trafalgar 16 (junto a la plaza [illegible])
Tel. [illegible]
Solo a pedido a través de [illegible]

Planeta,
Dude,
Ediciones b,
Norma,
Glenat,
editoriales
independientes...

www.planetacomic.com

Tu tienda de cómics en internet

Somos especialistas en venta por correo. Más de 10 años de experiencia nos avalan.
Somos los líderes de ventas en la red.
Tenemos la tienda web de cómics más visitada del país

Tambien disponemos de tienda en:
C/ Castillejos, nº 272, 08025 Barcelona
(Metro Sagrada Familia).
Atendemos pedidos por correo ordinario

...y además
Merchandising
Videos
DVD

Todos los cómics a tu alcance

cosmic@bcnred.com

Consultas

Tfno: 93 436 3037

fábulas de
BOSNIA
Glénat

EL PÁJARO

fábulas de Bosnia

Glénat

¡MALDITA SEA!
¡TENÍA QUE PASAR AHORA!
¡RADE! ¿QUÉ HA PASADO?
NADA, NADA... ¡LOS AVIONES!

¡CORRRK, CORRRK!
TRANQUILO, COCO... TRANQUILO...
CARAMBA, QUÉ MODALES...
ALARRRRMA... COCO... CORRRRK...
NO TENGAS MIEDO...
CORRRK CORRRK...
¡MARA! ¿DUERMES, MARA?
NO DUERMO, RADE...
LA CENA ESTÁ LISTA...
3

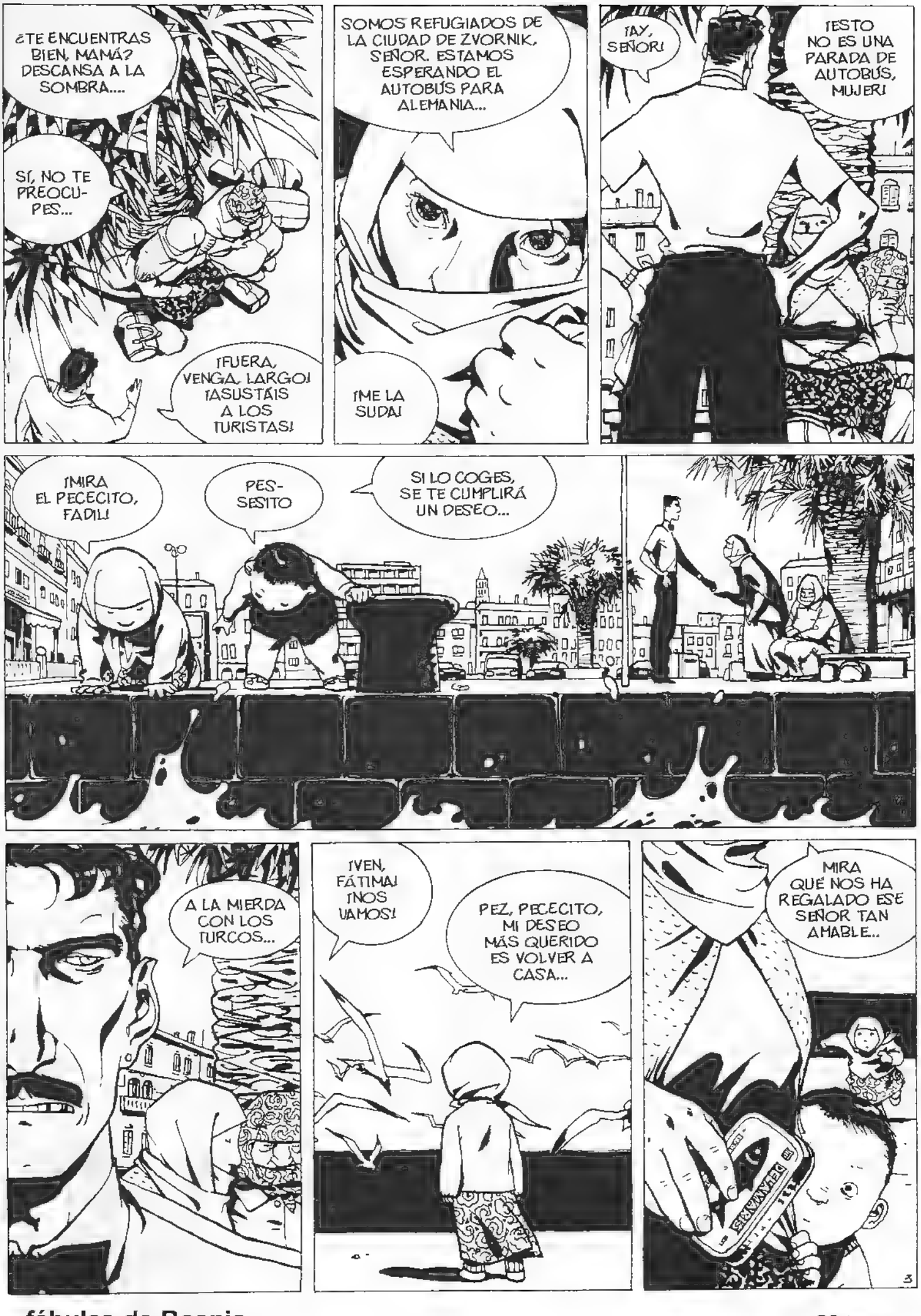
LA VERDAD ES QUE NO TENGO HAMBRE...
VENGA, TIENES QUE COMER ALGO. UN POCO DE CONSOMÉ CALENTITO...
NO ME APETE-CE...
LLEVA UN POCO DE CARNE... TE DARÁ FUERZAS...
¿PERO DÓNDE HAS ENCONTRADO CARNE?
ME LA HA DADO NUESTRA VECINA DE ARRIBA, LA SEÑORA BEHRIC...
¿Y TÚ, RADE, TÚ QUÉ VAS A COMER?
YA HE COMIDO, NO TE PREOCUPES...
VENGA, UN POCO MÁS...
A COCO YA NO SE LE OYE...
AL POBRE LE HA ASUSTADO EL RUIDO...
PRONTO VOLVERÁ A CANTAR, YA VERÁS...

EL PEZ

fábulas de Bosnia

Glénat

QUÉ CALOR HACE...
YA LO SÉ, HIJITA... YA LO SÉ... AHORA DESCANSAREMOS...
¡TENGO HAMBRE! ¿COMEMOS?
MÁS TARDE, HIJITA...
PESCI
¡MAMÁ! ¡MAMÁ! ¡MIRA! ¡EL MAR!
EL MAL...
WAS IST DAS, OTTO?
WEISS NICHT... HUM... TURKEN VIELLEICHT?
¡JODER! ¡YA ESTÁN AQUÍ OTRA VEZ! ¡A TOCAR LOS COJONES! EIN MOMENT, BITTE..
VIGILA AL PEQUEÑO.
¡VALE!
HOTEL
2


¿TE ENCUENTRAS BIEN, MAMÁ? DESCANSA A LA SOMBRA....
SÍ, NO TE PREOCUPES...
¡FUERA, VENGA, LARGO! ¡ASUSTÁIS A LOS TURISTAS!
SOMOS REFUGIADOS DE LA CIUDAD DE ZVORNIK, SEÑOR. ESTAMOS ESPERANDO EL AUTOBÚS PARA ALEMANIA...
¡ME LA SUDA!
¡AY, SEÑOR!
¡ESTO NO ES UNA PARADA DE AUTOBÚS, MUJER!
¡MIRA EL PECECITO, FADIL!
PES-SESITO
SI LO COGES, SE TE CUMPLIRÁ UN DESEO...
A LA MIERDA CON LOS TURCOS...
¡VEN, FÁTIMA! ¡NOS VAMOS!
PEZ, PECECITO, MI DESEO MÁS QUERIDO ES VOLVER A CASA...
MIRA QUÉ NOS HA REGALADO ESE SEÑOR TAN AMABLE...
3

Previews

DARK HORSE COMICS

VIOLENT CASES

La aclamada obra de Gaiman y McKean vuelve a estar a la venta .¿Aún no la tienes?

48 páginas por 13 dólares.

TONY DANIEL´S F5 TP

Con Tony Daniel al frente y varios dibujantes ayudándole, F5 es una miniserie de espionaje y acción a raudales.

128 páginas por 15 dólares.

ZACHARY HOLMES CASE 2: THE SORCERER

Prosiguen las aventuras del personaje creado por Trillo y Bobillo en esta serie de novelas gráficas de la línea Venture.

48 páginas por 15 dólares.

STAR WARS: JANGO FETT-OPEN SEASONS

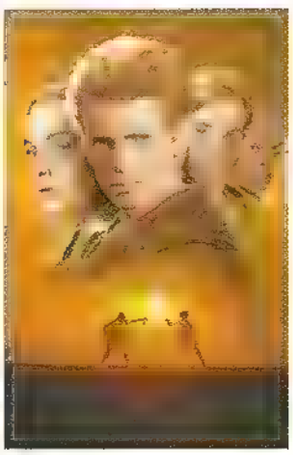
Nueva miniserie de cuatro episodios a cargo de Haden Blackman y nuestro entrevistado de este mes: Ramón F. Bachs.

32 páginas por 3 dólares.

STAR WARS EPISODE II: ATTACK OF THE CLONES

Bonito tomo que adapta la ya próxima película de la más famosa saga galáctica de todos los tiempos. Henry Gilroy y Jan Duursema son los encargados de la versión comiquera.

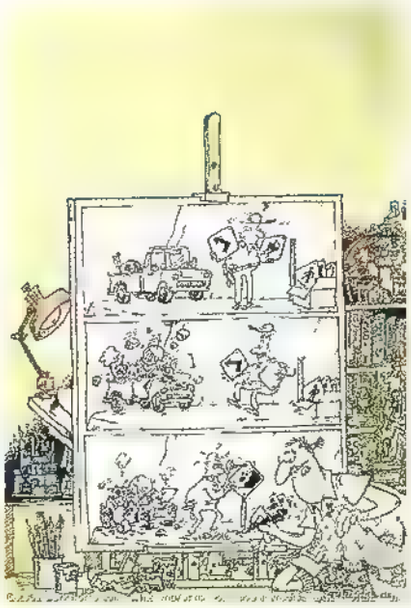
144 páginas por 18 dólares.



STAR WARS TALES VOL.2 TP

La exitosa antología de historias cortas realizadas por prestigiosos artistas nos ofrece otro tomo recopilatorio que hará las delicias de los más acérrimos seguidores de la saga.

224 páginas por 20 dólares.



SERGIO ARAGONES GROO PVC SET

¿Te gustaría tener a tus personajes favoritos de la serie de Groo en bonitos muñecos con los que decorar tu estantería?

7 figuras por 40 dólares.

DC

BATMAN IN THE FIFTIES TP

Tomo recopilatorio de las mejores historias de Batman de una época tan lejana y apasionante

como estrambótica.

192 páginas por 20 dólares.

ROBIN : YEAR ONE

La magnífica miniserie prestigio de Dixon, Beatty y nuestro admirado Javier Pulido es recopilada por fin en un bonito tomo.

200 páginas por 15 dólares

SUPERMAN & SAVAGE DRAGON: CHICAGO

Larsen retoma un viejo proyecto y reúne a su creación con Superman en este especial formato prestigio con portada de Alex Ross.

48 páginas por 6 dólares.

GREEN LANTERN : LEGACY HC

La novela gráfica de Kelly, Anderson y Sienkiewicz es resolicitada este mes. Si se te paso en su momento aprovecha ahora esta oportunidad.

112 páginas por 25 dólares

HIGH ROADS

Lodbell y Yu son los encargados de esta miniserie ambientada en la Segunda Guerra Mundial.

32 páginas por 3 dólares.

LAB RATS

Nueva serie a cargo de un ilustre veterano que vivió tiempos mejores: John Byrne. El argumento suena a Next Men, pero parece que le ha puesto más ganas de lo habitual.

32 páginas por 2,5 dólares.

THE SPIRIT ARCHIVES VOL. 7

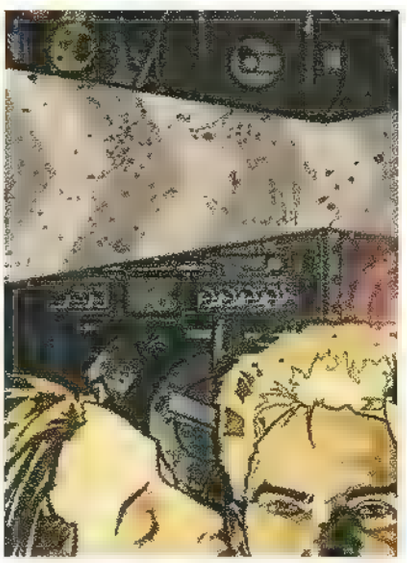
Eisner estaba en la Segunda Guerra Mundial y su creación fue realizada con encomiable profesionalidad por el staff de su estudio. No es el mejor Spirit, pero es un Spirit inédito.

224 páginas por 50 dólares.

AMERICAN CENTURY: HOLLYWOOD BABYLON TP

Chaykin, Tischman y Laming nos ofrecen un nuevo tomo recopilatorio de una de las mejores series de Vértigo de la última hornada.

128 páginas por 13 dólares.



MIDNIGHT MASS

John Rozum y nuestro Jesús Saiz nos ofrecen una miniserie Vértigo de 8 episodios en la que el terror y la magia tendrán gran importancia. ¿Te la vas a perder?

32 páginas por 2,5 dólares.

Plaza Nueva Cómics
compra-venta
LIBROS
Circulo de lectores, Grijalbo, Plaza y Janes, Ediciones B, Aguilar...
COMICS
Mangas y Tebeos, Forum, Norma, Zinco, Glenat, Toutain, Vertice, Tebeo antiguo, Libros de ilustración, Trading Cards.
Delante de Calzados Otazua en la Plaza Nueva de Bilbao
Todos los Domingos del año
Móvil: 656 740 042
markoni@teleline.es

IMAGE

BLOOD LEGACY: THE NOVEL

Kerri Hawkins es el autor de la primera novela publicada por Top Cow. Todo letras, y nada de tías buenas en bikini. Increíble, ¿no?.

304 páginas por 7 dólares.

ATHENA INC.

Brian Haberlin y Jay Anacleto nos ofrecen su nueva serie regular. Para curarse en salud, será bimestral.

32 páginas por 3 dólares.

BASTARD SAMURAI

Mike Oeming junto a Miles Gunter y Kelsey Shannon son los autores de esta miniserie de tres episodios.

32 páginas por 3 dólares.

TRANSFORMERS :GENERATION 1

Sarracini, Lee, García son los ilustres desconocidos encargados de resucitar uno de los tebeos más incomprensiblemente añorados de los 80

G.I.JOE: BATTLE FILES

Scott Wherle, Steve Kurth, Josh Blaylock, Eric Hanson, Mike Norton y Tim Seeley son los autores de esta miniserie prestigio de tres números que trata de rentabilizar el exitoso retorno de los GI Joe.

48 páginas por 6 dólares.

KABUKI VOL VI: SCARAB HC

David Mack y Rick Mays son los autores de esta historia que reedita Image para gozo de sus múltiples fans.

256 paginas por 30 dólares.

OBERGEIST: DIRECTORS' CUT TPB

Dan Jolley y Tony Harris recopilan su miniserie y diversos extras en este tomo.

192 páginas por 20 dólares.

MARVEL

MORLOCKS

Geoff Johns y Shawn Martinbrough son los encargados de

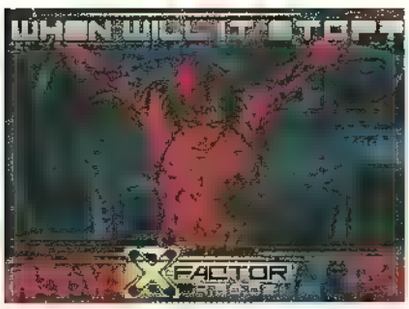
arrojar algo de luz sobre un colectivo clásico de la línea mutante.

32 páginas por 2,5 dólares.

X-FACTOR

Vuelve la vieja cabecera mutante aunque en su interior encontramos una historia bien diferente, con ahorcamientos y crucifixiones incluidas.

32 páginas por 2,5 dólares.



SPIDER-MAN: THE MOVIE

Stan Lee y Alan Davis son la pareja de lujo encargada de adaptar una de la películas más esperadas de la temporada.

48 páginas por 6 dólares.

STARTLING STORIES: THE MEGALOMANIACAL SPIDERMAN.

¿Os acordáis de aquel tebeo de Spiderman que iba a guionizar Bagge?. Bueno, pues al final también lo ha dibujado él.

32 páginas por 3 dólares.

BLACK WIDOW: PALE BLACK SPIDER

Rucka y Kordey nos ofrecen esta miniserie de la línea adulta de Marvel (MAX). Veremos en que se traduce la aparición de la etiqueta "para lectores maduros".

32 páginas por 3 dólares.

CAPTAIN AMERICA

En unos EE.UU. más patrioteros que nunca, vuelve el héroe americano por antonomasia, el Capitán América, de la mano de John Ney Rieber y el espectacular John Cassaday.

48 páginas por 4 dólares.

MARVEL KNIGHTS: DOUBLE SHOT

Historias cortas de personajes adscritos a la línea que le da título a cargo de gente como Ennis o Quesada.

32 páginas por 3 dólares.

MARVEL MANGAVERSE TP

Tomo recopilatorio de los especiales que presentaban a los más populares héroes y grupos del Universo Marvel adaptados a la estética manga

224 páginas por 25 dólares.

MARVEL MANGAVERSE

Tras el aparente éxito de los especiales del mangaverso, ahora llega la serie regular de la mano de Ben Dunn.

32 páginas por 3 dólares.

WOLVERINE &ELECTRA: THE REDEEMER HC

Rucka y Amano son los autores de esta novela profusamente ilustrada que apareció los meses anteriores en formato prestigio.

208 páginas por 30 dólares.

NEWTON
RIERA ALTA, 8. 08011 BARCELONA
VENTA POR CORREO
NOVEDADES COMICS / DESCATALOGADOS / 2ª MANO AL MEJOR PRECIO
TEL 93 329 34 66 / FAX 93 443 11 63

DAREDEVIL : YELLOW

Loeb y Sale ven su miniserie recopilada en este tomo de lujo a un precio algo excesivo.

144 páginas por 30 dólares.

CABLE: THE SHINING PATH

David Tischman e Igor Kordey han dotado de renovado interés a esta veterana serie. Descubre por qué.

144 páginas por 16 dólares.

DEADLINE

Bill Rosemann y Guy Davis nos ofrecen las aventuras de una reportera novata del Bugle en el Universo Marvel.

32 páginas por 3 dólares.

INDEPENDIENTES

THE COMIC BOOK MAKERS (Vanguard)

Otro tomo de su interesante línea de libros teóricos, esta vez reeditando de la indispensable crónica de Joe Simon sobre la Golden Age.

208 páginas por 35 dólares

FORGE (Crossgen) y EDGE (Crossgen).

Dos tomos que reeditan diverso material de las series regulares del universo Crossgen a un magnífico precio.

Más de 200 páginas por 10 dólares.

SUMMER OF LOVE (Drawn&Quarterly)

Tomo recopilatorio en tapa dura de las historias aparecidas en la serie Nowhere de Debbie Dreschler.

25 dólares

KING (VOL. 1 Y 2) (Fantagraphics)

Ho Che Anderson saca por fin la continuación de la biografía de Martin Luther King. Un cómic diferente de un autor interesante.

SPIDERMAN OFFICIAL MOVIE SOUVENIR

Com ya esperabamos todos llega por fin la película del trepamuros y con ella el temido ¿o no? despliegue habitual de merchadising de todos los tipos formas y colores.

64 páginas por 7 dólares

DUMPED GN (Oni Press)

Andy Watson nos ofrece su última creación, esta vez en formato de novela gráfica autoconclusiva.

48 páginas por 6 dólares

CLIVE BAKER'S HELLRAISER (Checker)

Edición limitada a 500 ejemplares de las mejores historias del cómic homónimo.

232 páginas por 50 dólares

imágenes
COMICS
El mayor stock de comics, nacionales y de importación
C/ Pelayo, 18 Tel. 96 352 05 73 (46007) Valencia
SHOP
Cómic, ilustración, cine, rol, merchandising, ciencia-ficción... y mucho más en 200 m²
C/ Ruzafa, 14 Tel. 96 394 39 24 (46004) Valencia

FELIPE HERNÁNDEZ CAVA

IN A SILENT WAY

Todos reconocen sin trabajo la voz de los demás, pero uno, ¿sabe?, no está acostumbrado a oírse a sí mismo.
(André Malraux)

Jorge García

En las primeras páginas de su novela El año que se escapó el león, Carlos Sampayo narra los humildes comienzos de un carterista que, ante la pregunta de por qué se dejaba robar la cartera por más de un colega, respondía: "Era un modo de aprender, había que ser humilde, como en todas las profesiones". Sospecho que es el sino de todo oficio: contemplar el arte de los maestros y afinar la voz hasta dar con aquella que reconocemos como propia. La trayectoria de Felipe Hernández Cava, protagonista de esta semblanza, no escapa a ese axioma, aunque, en su caso, el silencio haya terminado por ser tan relevante como la palabra.

Retratado por Javier de Juan en los tiempos del Madriz

1.- EL GUIONISTA QUE SURGIÓ DEL PLAGIO

El azar se mostraría generoso con aquel adolescente madrileño y le permitiría entablar amistad (uno de los valores, por cierto, que más ha defendido) con Saturio Alonso, un compañero de Bachillerato con quien, entre otras afinidades, compartía pasión por las historietas, inicio, a la postre, de una colaboración cuyo fruto serían algunas de las páginas más brillantes de la década de los 70.

Hacia finales de los años 60 -ha señalado Salvador Vázquez de Parga- se había producido un tímido acercamiento hacia la historieta por parte de la prensa, algunos periódicos comenzaron, por entonces, a editar suplementos dominicales. Éste fue el caso de El Cuco, que distribuía el diario madrileño Pueblo, en cuyas páginas a gran formato destacaban las del dibujante José García Pizarro, como Rosa la Revoltosa, con guiones firmados por el hoy popular comentarista radiofónico Joaquín Luqui, a partir de una idea de Antonio Arias.
El destino tiene un extraño sentido del humor: la carrera de uno de nuestros guionistas más originales comenzaría desenmascarando el plagio que de las tiras, aún desconocidas en España, de Mafalda de Quino estaba haciendo Luqui. García Pizarro, inmediatamente, le animó a sustituir al futuro locutor de "Los 40 Principales" en los guiones, iniciando así su andadura profesional. Por un lado, desde El Cuco, escribía con mejor o peor fortuna las travesuras de aquella Rosa, y, por otro, dentro del seno del propio diario Pueblo, realizaba las adaptaciones de novelas de Stevenson o London para dibujantes como Martín Salvador o el propio Saturio Alonso.

Hernández Cava fue firma oculta en multitud de trabajos de encargo, como ocurría con otros autores vinculados al guionista Antonio Arias, que ejerció, en la industria madrileña, un papel cercano al de agente literario. Tal fue el caso de la adaptación de El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha que realizó junto a Manuel Yáñez, con dibujos de Alba, Sarompas y Perera.

En paralelo a esta vertiente "profesional", mantenía unas inquietudes poco frecuentes en un medio que apenas había mostrado atención hacia lo que se sitúa más allá de sus propios límites (en lo que no ha cambiado mucho). En 1972, la pasión hacia otras disciplinas afines, como el cine o la literatura, y una militancia cada vez más estrecha en organizaciones antifranquistas especialmente en la maoísta FRAP- le llevó a embarcarse, junto a Saturio Alonso, en la aventura del colectivo El Cubri (así llamado por la admiración que profesaban al cineasta Stanley Kubrick), realizando una serie de páginas para los aparatos de propaganda de aquellas organizaciones, páginas que, hoy por hoy, forman ya parte de la historia de la clandestinidad.

2.- DEL DISPARO DE BANG¡ A LAS SALVAS DE TROYA

El Cubri, como tal, hace su aparición en 1973, de forma un tanto desafortunada, en la mejor revista sobre historieta editada hasta la fecha en España: Bang¡. Me explico: comenzaron por "desvelar" las fuentes de las imágenes de autores como Carlos Giménez o Esteban Maroto, quienes no debieron tomarse demasiado a bien el ejercicio de crítica al que aquellos mozalbetes los sometían.

Sin embargo, más allá de aquel torpe desembarco, las páginas de Bang¡ les brindaron la oportunidad de entrar en contacto con una de las generaciones de teóricos más brillantes que en este país han sido, pues allí escribía gente que procedía de los saberes más diversos: el historiador Antonio Martín, a la sazón responsable último de la revista; el guionista televisivo y exquisito narrador Carlo Frabetti (quien les abriría, por cierto, las páginas de Fotogramas para que realizasen viñetas relacionadas con el mundo del cine); o el cineasta, músico y escenógrafo Jesús Cuadrado, que habría de desempeñar para Cava, como él mismo se encargó de revelar, el papel del Maestro.

El Cubri: el que parte y reparte...

Sería el propio Cuadrado, en 1974, quien hiciera las presentaciones entre aquellos dos adolescentes y Pedro Arjona, un extraordinario dibujante que estaba en la misma "longitud de onda" política, quien no dudó en abandonar un puesto como director artístico en una agencia de publicidad para unirse a El Cubri, aportando un grado de versatilidad al equipo que muy pocos autores de aquel entonces estaban en disposición de ofrecer.

Entre los contenidos del trabajo de aquel grupo estuvo muy presente la denuncia de la situación política en la España de la Dictadura fruto de esa denuncia nacería Julián Curtido, personaje que guarda una gran deuda con escritores del "realismo social", adelantándose varios años, en ese sentido, a los primeros trabajos que emprendió Carlos Giménez y hoy recupera Glenat así como la lucha contra el "imperialismo" americano, al hilo de su lamentable actuación en Vietnam. En este sentido, el álbum El que parte y reparte se lleva la mejor parte, publicado por Fundamentos en 1975, el año de la muerte de Franco, es fiel reflejo de estas preocupaciones.

Preocupaciones que, por descontado, no tenían cabida en el mundo de la historieta "tradicional" y debían refugiarse en las publicaciones más dispares, como era el caso del semanario Triunfo, la revista de arquitectura CAU o publicaciones de índole ideológica como El Viejo Topo y Cárabo. Esta permanente atención interdisciplinar habría de valerle el calificativo de "pedante", con el que tan cómodamente le han etiquetado los defensores de una supuesta pureza del medio.

No hay que confundir, sin embargo, estas inquietudes con un desprecio solapado hacia la historieta, pues, más allá de El Cubri, nuestro autor colaboraría desde muy temprano con algunos de los mejores profesionales del medio: Enrique Ventura, Adolfo Usero, Cánovas, Jaume Marzal, LPO, Marika o Luís García, en cuya compañía se encontró, también, en la revista Troya, empeño que un excesivo dogmatismo ideológico empobreció.

Precisamente, con Luís García -al que Fernando de Felipe ridiculizó mientras alababa las gratuidades hiperrealistas de Sienkiewick en Big Numbers- habría de mantener una estrecha amistad que, unida a la sintonía ideológica y la cercanía en los planteamientos en torno a la forma en la que debían contarse las historias, los llevaría a colaborar juntos en multitud de proyectos hasta principios de los años 80, caso del álbum Etnocidio (1979), dedicado a documentar el exterminio del pueblo indio en Estados Unidos.

Luis García: Argelia

La fuerte impronta ideológica de los contenidos, enmarcada en el ambiente de oposición política a la Dictadura, y las urgencias que motivaron buena parte de su producción (son significativas, en este sentido, algunas "historietas murales" realizadas sobre las paredes de Madrid), deslucen hoy buena parte de un trabajo que, pese a todo, conserva, en el ámbito narrativo, valores que escapan a un interés puramente histórico.

3.- GÉNEROS EN SOL MENOR

A finales de los 70, la carrera del equipo se adentró, a hurtadillas, en un terreno a priori contradictorio con la ideología que había observado hasta entonces: el de los "géneros" populares: de cuyas convenciones (que estaban, en muchos casos, al servicio del "imperialismo" estadounidense) se sirvieron, acaso ingenuamente, para intentar derruirlas.

Aprovechando el espacio que, en 1978, les brindaba la revista La Calle, El Cubri preparó su incursión en el western -cuando el western se había convertido, como apuntaba Sam Peckinpah, en "el reflejo de la mala conciencia de América" -con Mezquite, una historieta muy influida por los trabajos cinematográficos que, como El tiroteo, Monte Hellman había dirigido con Jack Nicholson para la productora de Roger Corman a finales de los años 60.

Sin embargo, sería su aproximación a la "serie negra" lo que les haría más conocidos a ojos del "gran público" y, aún hoy, de más de un estudioso (por cierto que cuando la historiadora Francisca Lledó menciona al colectivo, lo hace únicamente en referencia a esos trabajos); en especial la primera aventura del detective Peter Parovic, Sueños de plomo, ubicada en Diario 16, en la que, tomando como escenario la caza de brujas en Hollywood, estaba presente el telón de fondo de la situación política española y la consigna de "reconciliación nacional" que, impulsada desde la izquierda por el PCE con ánimo de favorecer la transición política, tiene mucho que ver con el olvido en el que cayeron muchos de los horrores del franquismo.

Más depuradas de lo ideológico, la docena de piezas cortas que integran la serie Sombras nacen como un sentido homenaje a los secundarios de la "serie negra", en el que cada tema recibe un tratamiento, casi, como si de una partitura se tratase, donde los silencios evocan un clima muy particular, cercano, tal vez, a la elegía -como ocurría en Los asesinos, la narración fundacional del género que Hemingway escribió a mediados de los años 20-.

Estas páginas y otras que les siguieron participan en su concepción de la idea de entender la historieta como un "cine de pobres", en el que el empleo del encuadre o el ritmo se aproximan a los usos de ese pariente "rico" que es el cine, como ocurría, por citar sólo dos casos de sobra conocidos, con Noel Sickles o Milton Caniff. Para quienes conocían los trabajos anteriores de El Cubri, esa nueva etapa no podía ser entendida sino como una claudicación al convencionalismo.

Sin embargo, tal claudicación dista de ser tan obvia, como demuestra el hecho de que fueran tan pocos los editores de la época del Boom que acogieran en sus publicaciones aquellas historietas "posibilistas". Más allá de un racimo de Sombras disperso en Cairo y Cimoc, y la inclusión en Rambla de Cadáveres de Permiso, segunda aventura de Peter Parovic (que Pedro Arjona dibujó en dos ocasiones hasta quedar satisfecho con el resultado), y de la serie Paisa, una rememoración de la guerra colonial española en Marruecos -que tendría un digno epígono en el tercer episodio de Las memorias de Amorós-, más allá de esto, decimos, los editores prestaron oídos sordos a las propuestas de aquella pareja a la que, tras la marcha de Saturio Alonso a Dublín, habían reducido el equipo, de ahí que, como siempre, fueran las revistas ajenas al medio las que acabaran por cobijar sus iniciativas.

4.- DE MADRIZ A INJUVE: UN VIAJE DE IDA Y VUELTA

Madriz habría de ser afortunada respuesta a la ausencia de cauces donde ubicar viñetas alejadas de toda fórmula establecida, prohijando una espléndida generación que en los últimos años, tal es el caso de Ana Juan, comienza a ser reivindicada.

Aquella publicación nacía en 1984, al amparo de la Concejalía de la Juventud del Ayuntamiento de Madrid, desde donde se propuso a Cava que dirigiese una revista con la única premisa de que estuviese dirigida a los jóvenes. Esta casi total ausencia de directrices permitió al guionista, casi como una apuesta personal, dedicar íntegramente las páginas a la historieta, abriéndolas a todo tipo de propuestas, conformando una de las publicaciones más

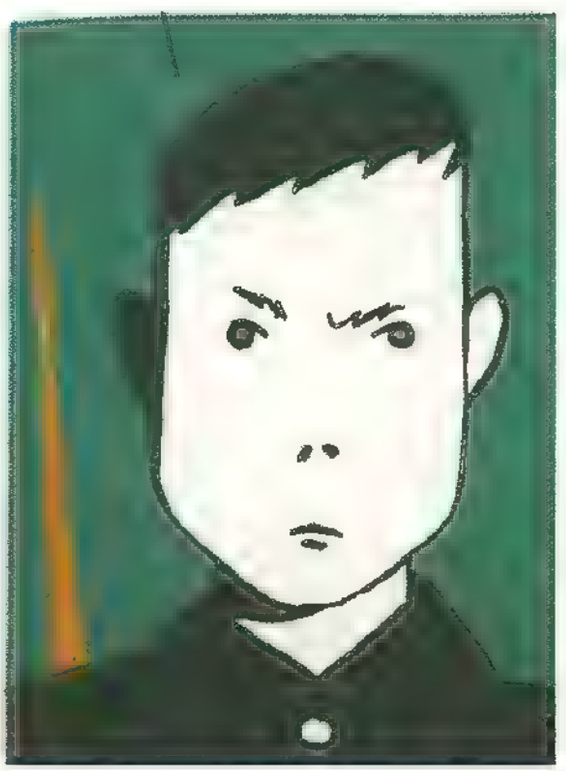
Ana Juan: Irina

plurales que en España han sido y que, vista hoy día, aún sorprende por su vitalidad y ese aire de libertad que impregna todas sus planchas.

Al abrigo de ese soporte nació la serie Luis Candelas (recientemente recogida en álbum por De Ponent), en la que se narran las peripecias del popular bandido madrileño, que supondría, a la postre, un acercamiento, como sucedía en La batalla de Vitoria (1985), a uno de los costados más siniestros del siglo XIX español: el reinado de Fernando VII y las disputas entre absolutistas y liberales. Como venía haciendo aun antes de Mezquite, jugaba con los elementos narrativos más tópicos de la novela de aventuras, en este caso- para llenar de memoria un medio habitualmente amnésico en el que la historia, además, suele presentarse bajo la horma de agotadores textos de apoyo que Cava ha evitado en beneficio del diálogo o la "voz en off", y que cuenta aquí con el concurso gráfico de un Pedro Arjona quintaesenciado, que conseguía, al decir de Jesús Cuadrado, "acaso su mejor trabajo".

No olvidemos el acercamiento humorístico a la Historia de Madrid para el periódico Villa de Madrid, también con El Cubri, paralizado por presiones de la Casa Real al acercarse a la Guerra de Sucesión y, por tanto, entrar de lleno en el reinado de los Borbones; tampoco su relación esporádica con la editorial vitoriana Ikusager, dirigida por el controvertido Ernesto Santolaya, fruto de la cual se permitió rememorar el drama de los exiliados argentinos perseguidos durante la dictadura del Proceso o los años del Terror de la Revolución Francesa.

Paralelamente, la peculiar mezcla de intereses creativos que Madriz suscitaba facilitó el desarrollo de alguno de los mayores talentos de la historieta española de las dos últimas décadas, como Keko, Javier de Juan, Víctor Aparicio o Victoria Martos. De entre todas aquellas sensibilidades, había dos especialmente afines a los postulados que Cava defendía y que, a la postre, se habrían de unir a él en multitud de hermosos proyectos; hablamos, como el lector avisado habrá supuesto ya, de Raúl y Federico del Barrio.



Noches de agua, con Raúl y Federico del Barrio

Pocos autores conozco con una mayor sabiduría a la hora de aplicar el color y más audaces en la búsqueda de soluciones gráficas innovadoras que Raúl, a tal punto es así que sus planchas me recuerdan la obra de Lyonel Feinninger o Windsor Mckay en el esfuerzo por emular la libertad creativa con la que trabajaban aquellos pioneros. El desgarro común por la Guerra Civil Española fue el catalizador de una primera colaboración juntos y, tras un fallido acercamiento a la historia de Estados Unidos intitulado La noche de Baader, que paralizaron ante las dificultades para conseguir la documentación gráfica necesaria, optaron por recrear la atmósfera del

Berlín de entreguerras en una serie de trabajos recogidos por la editorial Casset en un álbum allá por 1991, cuyo fruto más maduro, la historieta larga Vendrán por Swinemunde -publicada por entregas en El País Semanal en 1988- es uno de los más bellos relatos de aventuras que nuestro autor haya firmado jamás.

Antes hablábamos de "sensibilidades" para referirnos a los integrantes de Madriz y éste es, con toda justicia, el sustantivo que mejor define a Federico del Barrio, como demuestran La orilla o León Doderlín. Se uniría a Hernández Cava para contar, sirviéndose del andamiaje del folletín del siglo XIX, las peripecias del periodista Ángel Amorós en el Madrid de la dictadura de Miguel Primo de Rivera, cuya primera entrega, Firmado: Mister Foo, fue recogida en álbum, una vez concluida su publicación en la revista de urbanismo Alfoz, por la asociación Medios Revueltos, y recuperada años más tarde, junto con todo el resto de la serie, por Ikusager en cuatro de los mejores volúmenes de su colección "Imágenes de la Historia".

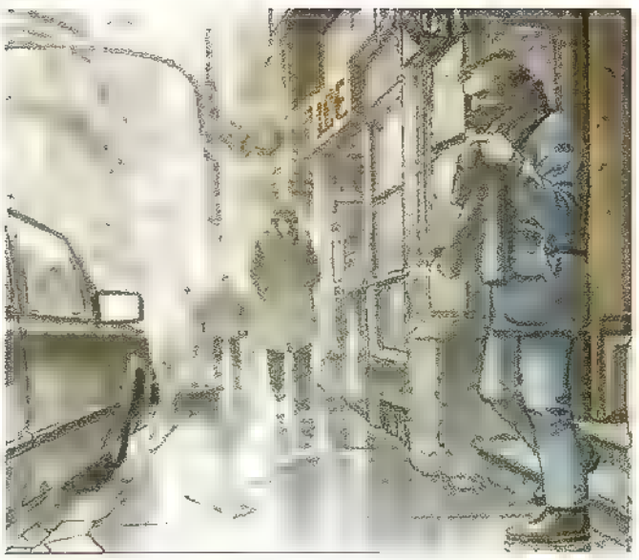
La muerte a traición de Madriz impondría un forzado paréntesis a todo aquel riesgo que se encontró en el punto inicial de este epígrafe: sin lugar donde expresarse. El nacimiento de la revista Medios Revueltos sería un intento, ya sin subvención oficial, de paliar ese hueco e ir, si cabe, un poco más lejos en lo que a contacto entre distintos medios de comunicación visual se refiere.

Aunque la iniciativa disfrutó de una vida breve, serviría de soporte a muchas de las firmas que Madriz había acogido y algunas otras que, como Ricard Castells o Laura, habían transitado otras aguas. Además, inició la publicación de una serie que, por encargo de El País Semanal, había reunido a nuestro autor con un puñado de excelentes dibujantes bajo el imperativo de circunscribir las historias al ámbito del periodismo (sintomáticamente, el título genérico era Aves de Prensa). Una vez elegido el elenco de dibujantes, las dudas del director editorial del suplemento acerca del trabajo, ya concluido, de Castells, Raúl y Ana Juan dio al traste con un proyecto en el que, por otra parte, estaban involucrados Sento, Miguelanxo Prado, Federico del Barrio, Jesús Moreno o el exquisito Miguel Calatayud.

Como epílogo a estas búsquedas y tratando de aprovechar el espacio que brindaba la revista Injuve, Cava promovió la publicación de alguna de las páginas más renovadoras que, por entonces, se hacían en este país e, incluso, trató de acercar al público español, en exposiciones anuales bajo el título de Nuevas Viñetas, la experiencia de autores poco conocidos, como el grupo belga Mokka o la italiana Gabriella Giandelli. Sin embargo, un desgraciado incidente con Álvarez Rabo terminaría con la clausura de la tercera exposición por parte del propio Ministerio de Asuntos Sociales, a la sazón promotor del acto, que puso fin a una iniciativa rescatada en parte, años después, con el Certamen de Cómic e Ilustración que anualmente convoca el Injuve.

5.- MALOS TIEMPOS PARA LA LÍRICA

La industria, perdida ya la vitalidad que la animó a finales de los 70 y la primera mitad de los 80, se encontraba en uno de sus peores momentos y muchos de los mejores creadores se disponían a abandonar el medio (o lo habían hecho ya) para poner su entusiasmo al servicio de otros campos más lucrativos y satisfactorios, siguiendo los pasos de la generación de Madriz. Siempre en la periferia de esa industria desarbolada, aún habría de regalarnos Cava algunas vibrantes viñetas.



Juan Giménez: "Bajo el mastil sin hojas"

Muy poco conocido, el serial Encuentro (1992) volvía a ponerle en contacto con su viejo amigo LPO, con quien, además de haber sido partícipe de todos los proyectos emprendidos por Cava en los años 80, había colaborado en los años de la Transición política. Al hilo de la Exposición Universal de Sevilla, la editorial América Ibérica encargó a este equipo una serie con el propósito de "instruir deleitando" que en tantas ocasiones anima esta vertiente didáctica de la historieta a la que Hernández Cava se ha dedicado con cierta frecuencia, caso de uno de los trabajos más injustamente olvidados de El Cubri: El Pato Verde. Sin embargo, a pesar de la moralina que suele destilar este tipo de tebeos, allí están recogidas no sólo algunas de las mejores planchas de LPO, sino también, armadas con un complicado mecanismo genealógico, certeras reflexiones en torno a la cultura española de los últimos siglos.

Reflexión es, no cabe duda, una palabra que acompaña con frecuencia la carrera de este autor y que encontramos, sin duda, en una iniciativa más conocida, vinculada al sello Ikusager: Lope de Aguirre. Inicialmente pensado como álbum unitario para ser dibujado por Enrique Breccia, terminó por cobrar las dimensiones de una trilogía, cada uno de cuyos episodios debía ser dibujado desde una óptica distinta (realista, expresionista y abstracta, respectivamente), dándose la paradoja de que la última de sus partes fue la primera en ser escrita.

El abandono de. proyecto por parte del argentino motivó que se buscase a dos sustitutos que pudiesen continuar sin desdoro las premisas del encargo, a la postre, Federico del Barrio y Ricard Castells. A la vista de los resultados pareciera como si, tanto el uno como el otro, fuesen tan hijos de Alberto Breccia como el mismo Enrique, por el empeño con el que defienden el riesgo y la libertad creativa, empeño que habría de costarle a Castells ver su obra inédita hasta su ulterior publicación por De Ponent en 1998, que supuso, para muchos, el descubrimiento de uno de los más grandes dibujantes con quienes contamos.

Más allá de la rocambolesca peripecia que atravesó este álbum, la industria respiraba un aire crepuscular reflejado tanto en iniciativas del talante de Nosotros somos los muertos, como en el pesimismo de autores ligados a la historieta "tradicional" más digna, tal que Daniel Torres (con quien Cava guarda, por cierto, más de una semejanza), que apresuraba por entonces la conclusión de la espléndida segunda parte de El Octavo Día. La pronta extinción de las revistas Viñetas y Top Comics confirmó la muerte natural, si no de la historieta en general, al menos de una determinada forma de entender la edición ligada a las grandes publicaciones francesas e italianas de la década de los 70.

Laureano Domínguez, a la sazón editor de Top Comics, conformó una revista inusualmente plural cuyas páginas estuvieron abiertas a colaboradores de la más diversa índole: tanto "marginales", como el excelente dúo que forman Rubén Pellejero y el argentino Jorge Zentner o el colosal Carlos Nine, como al popular equipo formado por Jordi Bernet y Sánchez Abulí. Esta insólita apertura de miras facilitó la incorporación al proyecto de Cava, que allí firmaría dos de los mejores guiones de los últimos tiempos: El artefacto perverso y V-Girl.

El punto de arranque de una y otra obra es la participación del elenco de personajes en un acontecimiento que se supone olvidado y sale a la luz con inusitada fuerza cuando menos lo esperan. En el caso de El artefacto perverso (que se beneficia de un estremecedor tratamiento gráfico de Federico del Barrio) tiene que ver, no se me escapa, con la deuda que el guionista ha contraído voluntariamente con la generación que, como su propio padre, perdió la Guerra Civil y malvivió como pudo una posguerra recogida con minuciosa brillantez por Juan Eduardo Zúñiga en los relatos que conforman La tierra será un paraíso.
V-Girl, al margen del espléndido trazo de Pep Brocal, quien se adentró sin brújula en un territorio con el que no estaba familiarizado, es uno de los escasos ejemplos con los que contamos a la hora de hablar de "música silenciosa" en la historieta -concepto que el propio Cava ha defendido con insistencia-, en el que los silencios y la composición prestan al conjunto una particular "banda sonora"; así, si nos atenemos a lo dicho, el séptimo capítulo reclama especial atención por parte del lector, pues pocas veces habrá "oído" tema mejor interpretado.

En paralelo, volvía a la periferia del mercado con el álbum Ventanas a occidente, aparecido como catálogo de la exposición homónima, por el que, dicho sea de paso, siento verdadera debilidad. Intento, como la historieta corta "Tatanka" o, más adelante, Macandé, de acercarse, aprovechando las inquietudes de Raúl, a la libertad de la que disfrutaban los "pioneros", elaborando las páginas como si de las primeras historietas jamás hechas se tratase, supo-

Tatanka, dibujos de Raúl

nía un acercamiento riguroso a la historia de una Rusia que, por aquel entonces, daba sus primeros pasos sobre los escombros del bloque socialista. Para un autor que tan buen uso hace del silencio, paradójicamente, éste habría de ser el pago que obtuvo por parte de la crítica por unas planchas que, vistas con perspectiva, se me antojan lo mejor de todo 1994.

Sin embargo, la revista El Ojo Clínico retomó, bajo la dirección de Jesús Moreno, los presupuestos de aquella iniciativa, bien que de forma coral y un tanto oblicua, al erigirse en uno de los últimos baluartes de aquellos autores que aún resisten los dictados del mercado y cuya máxima fundamental es la convicción de que la historieta, como lenguaje, tiene todavía mucho que decir.

6.- ME SABE LA BOCA A SANGRE

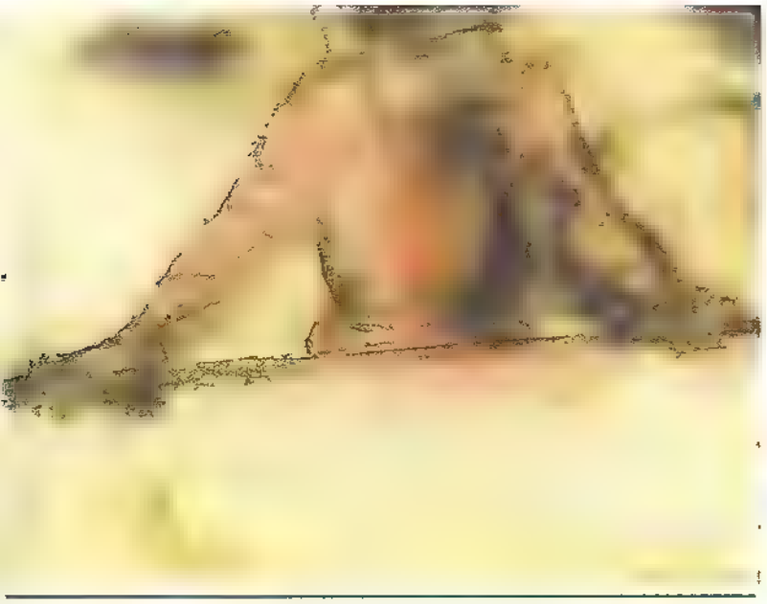
Entendida por Gallardo o Max como una publicación afín al espíritu que animaba a Nosotros somos los muertos, pero en la que lo propiamente historietístico habría sido "traicionado" por el afán de acercarse a otros medios, y acusada por críticos que, como David Muñoz, veían en sus páginas poco menos que un manifiesto de las inquietudes pictóricas de sus integrantes, El Ojo Clínico recuperó la premisa fundacional de Madriz, Medios Revueltos e Injuve: otorgar a sus colaboradores absoluta libertad creativa. En este caso, por añadidura, se procuró que la mayoría de las historias participaran de una inquietud cercana al existencialismo.

Me explico: ante la insensibilidad generalizada hacia la violencia y la mordacidad para con las víctimas de que fue testigo la década de los 90, que encuentra alguno de sus exponentes más célebres en Quentin Tarantino y su círculo, Hernández Cava se desenvolvió en el marco de una labor cercana, en sus presupuestos, al réquiem para reflexionar en torno a la muerte. Por ello, y con más frecuencia cada vez, se ha visto embarcado en la realización de una serie de obras cuyo único nexo común es la presencia de la muerte, cada vez menos enmascarada, cuyo papel explicaría, en última instancia, la propia existencia. Algunas de estas historias, asaz desgarradas, se encuentran recogidas en El Ojo Clínico con dibujos de Laura, Federico del Barrio, Raúl e Isidro Ferrer.

No es que la muerte no hubiera sido fundamental en su obra anterior -recordemos, al hilo de esto, que el catalizador argumental en Sueños de Plomo era el asesinato de un antiguo brigadista internacional-, pero nunca había cobrado tanta importancia como en sus últimas obras donde, seguramente, suscribiría, mutatis mutandis, el aserto de la cantaora "la Piriñaca": "cuando canto a gusto, me sabe la boca a sangre".

Ese desgarro se percibe, sin duda, en Macandé, una de las pocas historietas que se han acercado al mundo del flamenco (en el que con tanta brillantez se mueve el joven Gustavo Rico). Escrita inicialmente para Raúl y, a la postre, dibujada por una Laura en estado de gracia que, una vez salvada la distancia gráfica, sumó al proyecto sus propios miedos, tomaba como excusa argumental los últimos días de la vida del cantaor Gabriel "Macandé", aproximándose, honda y sinceramente, al universo de la locura y la muerte, un periplo que me trae a la memoria los mejores párrafos de El corazón de las tinieblas de mi querido Joseph Conrad.

A tal punto la muerte impregna su obra última que llega, incluso, a tocar el tema de la extinción en "Carrera de conspiradores", con dibujos de Federico del Barrio y Raúl, a mi juicio, el mejor de sus trabajos cortos; en "Sombras sobre la tierra", con Federico en solitario, un acercamiento sobrecogedor al holocausto nazi que rememora el dolor atroz de supervivientes como Primo Levi o Jorge Semprún; y aparece, incluso, en ese amargo ejercicio de humorismo gráfico diario que, de nuevo con Federico del



La Expiación, con Ricard Castells

Barrio y bajo el seudónimo de Caín, nos viene ofreciendo desde las páginas de La Razón. En estos cantos, seguramente, la sangre debía tener un sabor acre.

Como debió tenerlo, sospecho, su último álbum, Be-Bop, en el que la presencia del jazz servía de excusa para confrontarse, una vez más, con aquella realidad última. Las biografías del batería Chano Pozo y el saxofonista Chet Baker, y el trazo prodigioso de Enrique Flores, facilitaron el argumento para uno de los proyectos más singulares que ha prohijado la editorial De Ponent. Más allá de sus méritos, me gustaría detenerme, ya que el álbum me da pie a ello, en un aspecto que he rondado durante todo el artículo sin atreverme a abordarlo: la aparición, cada vez más explícita, de la voz del propio Hernández Cava en sus historietas, con lo que éstas han cobrado un matiz que las emparenta, si cabe, con la confesión.

En efecto, la "voz en off", que se ha convertido en uno de sus recursos habituales, recoge ya, sin asomo de enmascaramiento, las palabras del autor y acercan al oído del lector atento todo el espectro de preocupaciones que le vienen asaltando desde hace años. Agradezcámosle este gesto de sinceridad (que no encontraremos, por cierto, en la mayoría de los simulacros televisivos al servicio de los cuales, como en el caso de ¡Ala...Dina!, pone su ingenio) a un autor que continúa dejándose "robar la cartera" en un medio en el que la mayoría ha optado por hurtar las ajenas.

Este texto no habría sido posible sin la colaboración de Felipe Hernández Cava, quien nos otorgó, a Álvaro Pérez Mulas y a mí, el privilegio de su compañía para repasar juntos, durante dos tardes, el conjunto de su obra. A él, por tanto, y al bueno de Álvaro, mi más sincera gratitud.

IN MEMORIAM RICARD CASTELLS

Reseñas

EL HOMBRE RELOJ

Admito sentir cierta envidia ante el lector que afronta por primera vez Watchmen o aquel que descubre La Broma Asesina. La sensación que transmite Moore en una primera lectura es como la que puede transmitir Kubrick en un primer visionado. Moore sorprende, retuerce el medio del cómic y explora sus posibilidades, se interesa por la narrativa, por el ritmo... pero no siempre fue así. A estas alturas de la carrera del señor Moore resulta curioso descubrir sus comienzos en las revistas británicas. 2000 AD fue una de aquellas que albergaron la imparable evolución de ese guionista que, al dar el salto a los Estados Unidos, revolucionaría el mercado del comic book a mediados de los 80.

Salto temporal: el Moore del 2000 AD editado por Fleetway es un autor joven, que comienza a despuntar. Buenas (pero pequeñas) ideas desarrolladas tímidamente en algunas historietas y con brillantez en otras. Moore disfruta con lo que hace y se apoya en el humor. Años 90: su retorno a los superhéroes comienza en Image y continúa en ABC, rescatando esa vena gamberra y desenfadada que quedó sepultada por sus obras más serias y el hastío por un género que creía agotado y con el que ya no disfrutaba.

Pasado presente: Twisted Times recopila historias cortas de la revista insignia de Fleetway (algunas publicadas en España en aquellos tebeos de MC) en la que se ve a un autor con ambiciones, consciente de su creciente potencial, pero que aún no se sabe el dios de los guionistas. El hombre reloj se nos revela más humano en estas páginas, más cercano a la imperfección. Por eso el documento que tenemos entre manos cobra mayor importancia. La simetría se rompe y asistimos a los orígenes del Superhombre.

La primera parte de la recopilación reúne las historias de Abelard Snazz. Prescindibles y facilonas, en la línea de D.R & Quinch, ponen de manifiesto la intención de Moore en 2000 A.D: aprender y desarrollarse en un medio que empieza a dominar. La segunda parte, en cambio, evidencia lo que ahora es un hecho. Alan Moore disfruta de las paradojas temporales, de los saltos interdimensionales, de las vueltas de tuerca. Esta parte en general y las historietas dibujadas por Gibbons en particular rescatan a un guionista muy superior a la media, inteligente, de mente lúcida, Galactus del género de la ciencia ficción. Con todo, el conjunto se asemeja a la actual Tomorrow Stories, capaz de agrupar genialidades como Jack B. Quick o arquitecturas gráficas tipo Greyshirt, junto a soporíferas historias estilo Cobweb y patochadas como First American.

Presente pasado: cada cual que tome su propia decisión. Medio álbum para completistas del autor y otro medio para disfrute de propios y extraños. Un tebeo Moore, no de los grandes, pero Moore al fin y al cabo. En cualquier caso, tanto si la decisión final es la compra del álbum como si no, siempre se podrá justificar. Son los taquiones. Lo enturbian todo.

Gorka Omaetxebarria

ALAN MOORE'S TWISTED TIMES
Dude Comics
Guión: Alan Moore. Dibujo: VV. AA.
Rústica. 64 págs. B/N. 7,21 €

TODO AL ROJO

finales de los años 60, y los escritores del Nuevo Periodismo dan fe de ello, los estadounidenses eran cada vez más conscientes de que su país ardía por todos los costados: el asesinato de Luther King significaba el fin de la reconciliación entre los afroamericanos y la América blanca, mientras facciones radicales del movimiento estudiantil como los "weathermen" ponían bombas en diversas instituciones y, simultáneamente, crecía la protesta contra la intervención militar en Vietnam a tal punto que, incluso, Nixon llegó a prometer, durante la campaña electoral de 1968, la retirada de tropas de aquel frente, promesa que, a la postre, le valió la presidencia. Ante un panorama tan sombrío, toda una generación, como los protagonistas de Easy Rider, se echaba a la carretera en busca de los jirones del "sueño americano".

En este contexto, las peripecias melodramáticas de los superhéroes de la Marvel se me antojan fuera de lugar. Daredevil no fue una excepción y, a la abrumadora carga de textos que caracteriza la obra de Stan Lee, sumaba el descuido en la construcción de unas tramas que sólo el concurso del gran Gene Colan logra hoy rescatar del olvido.

Uno no sabe muy bien cómo fue a parar un dibujante tan dotado para la construcción de climas sombríos a una colección como Daredevil, en la que John Romita Sr. había impuesto un modelo gráfico muy definido, con un uso menos enfático de la iluminación y una composición exacta, regular. Tampoco sé cuánto debió costarle salvar esa herencia (esfuerzo al que el propio Romita se sometió al sustituir a Steve Ditko en Spiderman) hasta abandonar definitivamente los viejos usos y poder dar rienda suelta a sus propias aptitudes.

Podemos afirmar, entre tanta duda, que Colan, enfrentado a unos argumentos cada vez más reiterativos, apostó por aquellas cualidades que lo distanciaban de su predecesor: una composición ágil e inventiva, que repetía pocas veces la diagramación de las planchas en las que el cerrado de las viñetas adquiría las formas más irregulares; unos encuadres de inusitada violencia merced al uso de ángulos que acentuaban la perspectiva; y lo mejor, a mi juicio, un hábil uso de la iluminación, sobre todo del claroscuro, que dotó a la serie de una de las atmósferas más enigmáticas y seductoras de la editorial. Recursos pirotécnicos y un tanto gratuitos, es cierto, pero que hicieron de sus páginas algo muy agradecido para el aficionado al género.

Roy Thomas, a la postre sucesor de Lee en los guiones de este título y casi todos los demás que aquél iba abandonando, no debió ser insensible al despliegue gráfico con que el dibujante había afirmado su presencia y decidió, como haría en X-Men acompañando a Neal Adams, jugarse todo a la carta de la aventura, prescindiendo de los tiempos muertos, reservados tradicionalmente al melodrama, para elaborar un tebeo sencillo y vertiginoso.

Alejados de toda tentación de "aggiornar" al superhéroe, tal que los famosos episodios de Green Lantern- Green Arrow que Ludolfo Paramio juzgara ridículos, nuestros autores se movieron con vigor y honestidad en un género cuyas claves aceptaron sin ambages para adentrarse en el territorio de la Gran Aventura. Gran Aventura, sí, Colan y Thomas asumieron a los enmascarados como un reducto lúdico en un país que veía caer, precisamente, todas sus máscaras, ni más ni menos que como los motoristas de Easy Rider paseaban su desenfado por las calles de New Orleans, buscando en aquel carnaval una aventura en la que valiese la pena creer.

Jorge García

Biblioteca Marvel: Daredevil.
Planeta De Agostini
Guión: Roy Thomas. Dibujos: Gene Colan.
Rústica. 160 Pags. B/N. 4,50 =.

EL CAMINO DEL EXCESO

Eddie Campbell le conocíamos por From Hell y Amnios Natal, ambas con guión de Alan Moore. En estas dos obras descubrimos a un dibujante que crea atmósferas con un trazo suelto, una bruma formada por una madeja de líneas finas usadas con imaginación, y a un narrador eficaz. Sin embargo, ya era admirado y reconocido por sus compañeros de profesión por la seudoautobiográfica Alec y por este Baco recientemente publicado por La Factoría de Ideas.

Desde siempre cada cultura ha inventado su particular Olimpo, enmarañados árboles genealógicos con dioses de diferentes nombres que comparten un patrón común: deidades mujeriegas y arrogantes como Zeus-Júpiter, semidioses del exceso y la lascivia como Baco-Dionisio... Reflejos todos ellos de los temores, sueños, anhelos, pequeñas miserias y grandes esperanzas del hombre.

El acierto de Eddie Campbell es retomar las leyendas que bordean los caminos del Parnaso y explicar cómo los antiguos dioses han envejecido, malviven y se adaptan a la vida moderna. En Baco nos encontramos con seres decadentes rescatados del olvido e inmersos en tramas que combinan historias de tintes superheroicos con mitología clásica y reflexiones más pedestres de tono crepuscular sobre la existencia humana; mezcla de personajes mitológicos con otros inventados, como es el caso de Ojos Kid: manzana de la discordia que -como en el juicio de Paris siembra el desconcierto y el caos en ese aparente paraíso.

El dibujo es más tosco que el de From Hell, incluso primerizo y aún en fase de experimentación (en ocasiones posturas y gestos quedan rígidos y forzados). Acompaña la plumilla con tramas mecánicas que aportan profundidad a las escenas y volumen. Se adivina en esta primera entrega que lo mejor de la serie aún está por venir, delimita personajes y situaciones, y comienza a tejer un tapiz en el que encaja con coherencia fábula, heroísmo e intriga con la melancólica tristeza del desencanto. Los dioses se alimentan de nuestras plegarias, de nuestras esperanzas y alabanzas, de nuestros temores en su ira y nuestra felicidad por sus dones. Su inmortalidad es ilusoria. Viven tanto como nuestro recuerdo se lo permite. En el momento en el que caen en el olvido desaparecen y son tragados por el anonimato. Baco no es más que un fanfarrón de tugurios y borracheras, que remeda sus pasadas glorias de festejos con los pocos amigos que le quedan, un triste tesorero y tres juerguistas supervivientes de mil naufragios. La vida quema y desgasta, el desenfreno aún más, y el olvido borra las delgadas líneas que definían una existencia.

La duda llega a la hora de determinar si esta edición está a la altura de la calidad literaria de la obra. La respuesta es un rotundo NO: casi 12 Euros se antoja excesivo para un álbum de tapa blanda, papel de mala calidad, ocho páginas de publicidad interrumpiendo el relato (es de suponer, para respetar páginas pares/impares, pero existen soluciones más elegantes que no insultan la inteligencia del lector), ni un triste texto introductorio, algún fallo de traducción... En definitiva, que no se entiende cómo por ese mismo precio Glenat nos ofrece álbumes de papel satinado, tapa dura y mucho más cuidados estéticamente que este Baco: desangelado y tristón, salvado in extremis por la habilidad narrativa del autor a pesar de la impericia de los editores...

Cristina & Félix Pascual

BACO: LA INMORTALIDAD NO ES PARA SIEMPRE
LA FACTORÍA DE IDEAS
Guión y dibujos: Eddie Campbell
Rústica. 108 páginas (98 de cómic), B/N. 11,99 €.

UNA FÁBULA TARDÍA

Si todas las fábulas van acompañadas de una moraleja, la del libro que nos ocupa bien podría ser ésta: "No hay guerra buena ni justa". Cuando un conflicto bélico se da en un lugar remoto del planeta en el que sus habitantes no tienen ni tan siquiera los medios necesarios para escribir un libro o dibujar un cómic, es más sencillo mirar para otro lado.

La guerra de Bosnia tiene el dudoso honor de haber parido algunos de los mejores tebeos de la pasada década: tebeos ideologizados, comprometidos con su causa, pero también cargados de una profunda carga antibélica. Y es que, como bien saben algunos, se puede tener ideología y ser pacifista. Curiosamente, y pese a la notable producción cinematográfica y literaria sobre el mismo tema, sus resultados artísticos han sido más discretos. Tal vez sea porque en la antigua Yugoslavia había una joven e interesante comunidad historietística que no iba a callar tan fácilmente.

Tomaz Lavric es bosnio y su conocimiento de la realidad más cruda del conflicto queda patente en mil y un detalles a lo largo del libro: ropas, vehículos, paisajes, personas que transmiten la sensación de ser dolorosamente reales. Con un estilo claramente deudor del mejor Muñoz (el del primer Alack Sinner), una rígida estructura de tres tiras por página y apenas variaciones en el tamaño de las mismas, Lavric da toda una lección acerca de cómo usar los diferentes recursos narrativos del medio para contar una historia.

Estructurada como una sucesión de relatos cortos cuyo nexo de unión es el animal que da título a cada aventura, uno bien podría creer que estamos ante una antología inconexa de historias sin mucho fundamento. Nada más lejos de la realidad.

Mientras que Hermann en su Sarajevo-Tango usa la fantasía para canalizar su impotencia ante los acontecimientos y crea un incómodo distanciamiento que perjudica el objetivo final de su obra -la denuncia de una guerra tan injusta como inútil-, en Fábulas de Bosnia Lavric utiliza la alegoría como forma de abordar historias demasiado dolorosas para ser reflejadas directamente, pero que van tejiendo un certero tapiz sobre la realidad de una contienda de la que todos somos un poco culpables, aunque sea por omisión.

El tono ligero e incluso paródico de algunos fragmentos puede hacer subestimar la gran valía de este tebeo en una primera y superficial lectura, pero estamos ante uno de los mejores retratos que se hayan hecho de esta guerra o de cualquier otra.

Un tebeo tardío, incómodo porque nos trae a la actualidad un conflicto que ya hemos enterrado y olvidado, pero que viene a ocupar un lugar de honor en la ya notable lista de obras que han reflejado de algún modo la guerra de Bosnia.

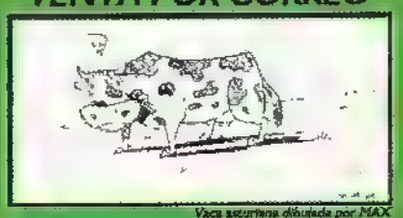
Koldo Azpitarte

FÁBULAS DE BOSNIA
Glénat
Guión y dibujos: Tomaz Lavric
Cartoné, 84 páginas, B/N, 11,99 €

ARCO IRIS

La librería especializada de Gijón

VENTA POR CORREO



Vaca asturiana dibujada por MAX

Carretera de la Costa, 75. Gijón.
Tfn/Fax: 985 332 820

Comics, comics y más comics...

Ronda Don Bosco, 22
36202 Vigo

Tfno/fax: 986 225 165

y muchas, muchas más cosas

NORMA Comics VIGO

Historietas

Ahora pedidos por Previews, CD Animes y proximamente estampación de camisetas.

C/ Virador, 6
30004 Murcia
Tfn/fax: 968 24 68 35

ENVIOS EN 24 HORAS
Tfn: 923 218 048
pedidos@dracomrol.com

COMICS,
ROL,
NOVELAS,
CARTAS,
ESTRATEGIA

WWW.DRACOMROL.COM

JOKER...

ahora
por
duplicado

Todo en comic

c/ Bertendona 2
Bilbao
94 4159127
Segunda mano
Comic de importacion
Ciencia ficcion, novela gotica y pulp
Merchandising...

Todo en juegos

c/ Fdez. del Campo 24
Bilbao
94 4439297
Rol nacional y de importacion
Juegos de cartas (Magic, Pokemon, L5R...)
Figuras de plomo, tablero, estrategia...
Campeonatos, mesas de juego...

Checklist

Imprescindible | Recomendable | N Novedad

AMANIACO

AMANIACO # 12
Jan, Vergara, Gallego Bros...
32 páginas, B/N, 1,80 ≠

ARES INFORMÁTICA

TOP COMICS ESPECIAL LO MEJOR DEL 2001
68 Págs. Color. 4'78 ≠, incluye CD

DOKAN # 42
Revista de cómic japonés
68 Págs. Color. 4'78 ≠, incluye CD

SHIRASE # 14
Revista de cómic japonés
68 Págs. Color. 4'78 ≠, incluye CD

MINAMI # 25
Revista de cómic japonés
68 Págs. Color. 4'78 ≠, incluye CD

HENTAI # 21
Revista de cómic erótico japonés
68 Págs. Color. 5'86 ≠, incluye CD

X-MANGA # 1
68 Págs. Color. 5'86 ≠, incluye CD

ASTIBERRI

TRAMA 11
Revista de información.
Incluye un encarte sobre Fábulas de Bosnia
56 Págs. Color. Gratuita.

MIS CIRCUNSTANCIAS
Lewis Trodheim
150 Págs. B/N. 10'95 ≠

GRENDEL BLANCO NEGRO Y ROJO # 3
Varios autores.
64 Págs. Bitono. 4'50 ≠

BURZ COMICS

GONMAWA # 0
Pirate Ship Studio.
32 Págs. B/N 1'80 ≠.

DE TEBEOS

MUNDOS DE PAPEL # 6
Revista de información e historietas
20 Págs B/N y color 2'25 ≠.

DOLMEN EDICIONES

DOLMEN # 71
56 páginas, B/N, 325 Pts.

DUDE CÓMICS

STRANGERS IN PARADISE. LOVE ME TENDER #1
Terry Moore, Jim Lee

ORO ROJO # 1
Quim Bou

DUDE EXTRA #2
Jeff Smith, Quim Bou, Charless Vess, Victor Santos, Sergi Álvarez, Sagar Fornies

LA CÚPULA

EL VÍBORA # 265
VVAA.
68 Páginas. 2'70 ≠.

KISS CÓMIX # 125
VVAA.
68 Páginas. 2'64 ≠.

MARIPOSA DE PLACER (2ª ed)
Ferocius.
52 Páginas. 4'78 ≠.

BALAS PERDIDAS # 16
David Lapham
36 Págs. B/N. 1'65 ≠.

TANK GIRL # 2
Hewlett y Martin.
36 Págs. Color. 2'25 ≠.

GLENAT

LOVE HINA # 2 (de 14)
Ken Akamatsu.
186 Págs. B/N, 7'2 ≠

ZETSUAI # 4 (de 5)
Minami Ozaki.
186 Págs. B/N. 7'2 ≠

RANMA fi # 5 y 21 (de 38)
Rumiko Takahashi.
186 Págs. B/N. 7'2 ≠

SAINT SEIYA (LOS CABALLEROS DEL ZODÍACO) # 5 y 22 (de 28)
Masami Kurumada.
186 Págs. B/N. 7'2 ≠

CARDCAPTOR SAKURA N# 9
CLAMP.
186 págs., 1200 Ptas. / 7,2 ≠

LA FACTORÍA

NEMO #21
Revista de información.
2'10 ≠

DORK TOWER # 2
John Kovalic.
B/N. 4'8 ≠

NORMA (PRINCIPIO FEBRERO)

EUROPA

¿HUELE A MUERTO O QUÉ?
Malet, Tardi.
64 Págs. B/N. Rústica.10'52 ≠

LA CASTA DE LOS METABARONES
LA CASA DE LOS ANCESTROS
Jodorowsky, Giménez.
64 Págs.Cartoné (13'52 ≠) Rústica (9'92 ≠).

USA

BATMAN # 13
Puckett, Scott
Prestigio. 48 Págs. Color. 4'51 ≠ .

BATMAN # 14
Rucka, Deoato, Jurgens.
Prestigio. 48 Págs. Color. 4'51 ≠ .

SUPERMAN #16
Marz, Peyer, Grindberg.
Prestigio 48 Págs. Color. 4'51 ≠ .

SUPERMAN/BATMAN:
GENERACIONES # 1 (de 4)
Byrne.
Prestigio 48 Págs. Color. 4'51 ≠ .

HITMAN:
FURIA EN ARKHAM # 2
Ennis, McCrea
Prestigio 48 Págs. Color. 4'51 ≠ .

JLA: TORRE DE BABEL # 2
Waid, Porter
Prestigio 48 Págs. Color. 4'51 ≠ .

VÉRTIGO

TRANSMETROPOLITAN:
REGRESO A LOS ORÍGENES # 4
Ellis, Robertson.
Prestigio. 48 Págs. Color. 4'51 ≠ .

100 BALAS
COLGANDO DE UN HILO # 1
A zzarello, Risso.
Prestigio. 48 Págs. Color. 4'51 ≠ .

LOS LIBROS DE LA MAGIA
Gaiman y Varios.
Prtgio. 200 Págs. Color. 16'53 ≠

REVISTAS

¡DIBUS! #23
Revista.
80 Págs. Color. 5'38 ≠.

MANGA

RECORD OF LODOSS WAR # 13
Mizuno, Natsumoto
56 Págs. B/N. 4'21 ≠.

LA LEYENDA DE HIMIKO # 1 (de 2)
Oh! Great, Maisaka
Prestigio, 84 Págs. B/N. 5'11 ≠.

NORMA (FINALES FEBRERO)

EUROPA

ESTELA # 3: ENGRANAJES
Morvan, Buchet.
48 Págs. Color. Rústica.8'00 ≠

EL ARTE DE SIMON BISLEY
Bisley.
96 Págs. Color.17'00 ≠.

NORMA Comics
CASTELLON
Tfno/Fax: 964 256 872
C/ ALLOZA 152, 12001 CASTELLON

!!!ATENCION!!!
PRÓXIMO TRASLADO
Nos mudamos a la calle
Navarra nº 6, 12002

CÓMICS, MANGA, ARTBOOKS, MERCHANDISING, GAMES WORKSHOP,
CAMISETAS, VIDEOS, FIGURAS, JUEGOS DE ROL, POSTERS, PREVIEWS,
NOVELAS CF Y FANTASÍA HEROICA

REVISTAS

¡DIBUS! # 24
Revista.
80 Págs. Color.

USA

BATMAN # 15
Rucka, Jurgens, Sienkiewicz.
Prestigio. 48 Págs. Color. 5'00 ≠ .

BATMAN # 16
VVAA.
Prestigio.72 Págs. Color. 6'00 ≠ .

SUPERMAN #17
Peyer, Grindberg.
Prestigio 48 Págs. Color. 5'00 ≠ .

SUPERMAN/BATMAN:
GENERACIONES # 2 (de 4)
Byrne.
Prestigio 48 Págs. Color. 5'00 ≠ .

HITMAN:
FURIA EN ARKHAM # 3
Ennis, McCrea
Prestigio 48 Págs. Color. 5'00 ≠ .

JLA: EL CLAVO # 1
Farmer, Davis
Prestigio 48 Págs. Color. 5'00 ≠ .

ZITS # 3: ¡MÍRAME CUANDO TE HABLO, JOVENCITO!
Scott, Borgman
128 Págs. B/N. 11'00 ≠ .

VÉRTIGO

MUERTE:
EL ALTO COSTE DE LA VIDA
Gaiman, Bachalo.
126 Págs. Color. 13'50 ≠ .

100 BALAS
COLGANDO DE UN HILO # 2
Azzarello, Risso.
Prestigio. 48 Págs. Color. 5'00 ≠ .

MANGA

RECORD OF LODOSS WAR # 14
Mizuno, Natsumoto
64 Págs. B/N. 4'50 ≠.

LA LEYENDA DE HIMIKO # 1 (de 2)
Oh! Great, Maisaka
Prestigio, 96 Págs. B/N. 5'50 ≠.

CÓMO DIBUJAR MANGA # 4:
EL CUERPO HUMANO
VVAA
136 Págs. B/N. 11'00 ≠.

PLANETA DE AGOSTINI

LÍNEA MARVEL KNIGHTS

PUNISHER #10
Ennis, Dillon.
24 Págs. Color. 1'50.

DAREDEVIL # 22
Bendis, Mack.
24 Págs. Color. 1'50 ≠.

MARVEL KNIGHTS # 10
Dixon, Barreto.
24 Págs. Color. 1'50 ≠.

VIUDA NEGRA VOL II # 3 (de 3)
Rucka, Grayson, Hampton.
24 Págs. Color. 1'50 ≠.

LÍNEA X-MEN

LOBEZNO # 71
Tieri, Chen.
24 Págs. Color. 1'5 ≠.

PATRULLA-X # 71
Lobdell, Larroca.
24 Págs. Color. 1'5 ≠.

X-MEN # 71
Lobdell, Yu, Morales.
24 Págs. Color. 1'50 ≠.

PATRULLA-X:
LOS AÑOS PERDIDOS # 16
John Byrne.
24 Págs. Color. 1'50 ≠.

SIEMPRE PATRULLA X # 4
Nicieza, Maguire
24 Págs.Color. 1'50 ≠.

LÍNEA HÉROES MARVEL

VENGADORES # 40
Busiek, Davis
24 Págs. Color. 1'50 ≠.

4 FANTÁSTICOS # 5
Marín, Pacheco, Merino.
24 Págs. Color. 1'50 ≠.

THOR # 35
Jurgens, Kubert.
24 Págs. Color. 1'50 ≠.

UNIVERSO MARVEL X # 4 (de 6)
Krueger, Braithwaite.
96 Págs. Color. 5'95 ≠.

CAPITAN MARVEL # 16
David, Cross.
24 Págs. Color. 1'50 ≠.

LOS DEFENSORES # 2
Busiek, Larsen.
24 Págs. Color. 1'70 ≠.

LOS 4 FANTÁSTICOS DE
JOHN BYRNE # 3 al 6
Byrne.
80 Págs. Color. 3 ≠.

LÍNEA SPIDERMAN

SPIDERMAN # 30
80 Págs. Color. 3'60 ≠.

LÍNEA EXCELSIOR

BIBLIOTECA MARVEL:
THOR # 10
Lee, Kirby.
160 páginas. B/N. 4'50 ≠.

BIBLIOTECA MARVEL:
DAREDEVIL # 10
Thomas, Colan.
160 páginas. B/N. 4'50 ≠.

SPIDERMAN JOHN ROMITA # 38
Lee, Romita.
40 Págs. Color. 2'37 ≠.

4 F: LA AVENTURA MÁS GRANDE
JAMÁS CONTADA # 3 (de 3)
VVAA.
96 Págs. Color. 5'95 ≠.

LÍNEA CONAN

EL REINO SALVAJE DE CONAN 16
48 Págs. B/N. 2'60 ≠.

CONAN Y BÊLIT # 1 (2ª ed)
Thomas, Buscema.
Cartoné. 276 Págs. B/N. 12 ≠.

WILDSTORM

GEN 13 # 10
Warren.
24 Págs. Color. 1'50 Pts.

THE AUTHORITY # 22
Millar, Weston.
24 Págs. Color. 1'50 ≠.

IMAGE TMP

SPAWN: DARK AGES # 10
Holguin, McCormack-Sharp.
24 Págs. Color. 1'50 ≠.

SPAWN # 94
MacFarlane, Holguin, Capullo.
Último número de la colección.
32 Págs. Color.1'95 ≠.

SAM & TWITCH VOL II Nº 2
Bendis, Maleev
24 Págs. Color. 1'70 ≠.

AMERICA'S BEST COMICS

TOM STRONG # 14
Moore, Sprouse.
24 Págs. Color. 1'50 ≠.

EL COLECCIONISTA
ESPECIALISTAS EN TEBEO ANTIGUO, EUROPEO, SUPERHEROES, REEDICIONES, MERCHANDISING...
SERVICIO A TODA ESPAÑA

C/ MAYOR, 51
976 392 507
50001 ZARAGOZA

C/ TRIBULETE, 7
915 300 133
28012 MADRID

C/ FUEROS DE ARAGON, 3
976 560 234
50005 ZARAGOZA

TOP COW

RISING STARS # 16
Straczynski, Anderson, Alquiza
24 Págs. Color. 1'50 ≠.

MIDNIGHT NATION # 2
Straczynski, Frank.
24 Págs. Color. 1'70 ≠.

KIN # 4
Frank.
24 Págs. Color. 1'50 ≠.

THE DARKNESS # 18
Coney, Benitez.
24 Págs. Color. 1'50 ≠.

STAR WARS

CONSEJO JEDI # 1
VVAA.
Prestigio. 48 Págs. Color. 4'18 ≠.

IMAGE

DARKMINDS # 4 de 8
Lee, Tsang
24 Págs. Color. 1'50 ≠.

WARLANDS # 4 de 12
Lee, Tsang
24 Págs. Color. 1'50 ≠.

DARKCHYLDE # 3 de 10
Queen, Gorder, Alquiza.
24 Págs. Color. 1'50 ≠.

CLIFFHANGER

STEAM PUNK # 10
Kelly, Bachalo.
24 Págs. Color. 1'50 ≠.

CROSSGEN

SCION # 2
Marz, Cheung.
24 Págs. Color. 1'70 ≠.

MERIDIAN # 2
Kesel, Middleton.
24 Págs. Color. 1'70 ≠.

MANGA

MIS RECUERDOS DE INSTITUTO #4 de 6
Mizusawa.
64 Págs. B/N. 2'40 ≠.

VIDEO GIRL A I # 4 de 15
Katsura.
192 Págs. B/N. 7'15 ≠.

SOMOS CHICOS DE MENTA # 16 de 16
Yoshizumi. Último número.
64 Págs. B/N. 2'38 ≠.

DIGIMON AVENTURAS VOL II # 3
Mama, Tenya.
32 Págs. B/N. 1'77 ≠.

FENIX # 4
Tezuka.
96 Págs. B/N. 4'15 ≠.

MONSTER # 4
Urasawa.
112 Págs. B/N. 4'15 ≠.

DETECTIVE CONAN VOL II # 1
Aoyama.
96 Págs. B/N. 4'15 Pts.

COLECCIÓN BD

LA ESTRELLA DEL DESIERTO # 1
Desberg, Marini.
Rústica. 56 Págs. Color. 4'50 ≠.

Las editoriales que no se encuentren reflejadas y quieran hacernos llegar su checklist pueden hacerlo a traves de:

Fax: 944 159 127
e-mail: trama@astiberri.com

GIGAMESH

Rda. San Pedro, 53. 08010 Barcelona

vicio y subcultura

Descubre por qué se nos considera la librería especializada con más personalidad que existe en España.

Libros, revistas, libros, juegos de rol, wargames, algo de cómics y... libros.

Visítanos en www.gigamesh.com

MI AMIGO RICARD

Supongo que cuando uno comienza un texto como éste, no puede evitar hacerlo diciendo que se trata del texto que nunca querría haber escrito. En mi caso, y puesto en la tesitura de tener que realizarlo, el más fervoroso deseo es el de tener algo más de lucidez de la que pueda disponer para conseguir describir la miríada de sensaciones y sentimientos que nos ha generado la desaparición de Ricard Castells.

Ricard nos abandonó el pasado día 16 de enero, dejándonos huérfanos de uno de esos escasos talentos que consiguen que sigamos viendo el cómic como algo mágico, ilusionante, vivo; un medio "con el firmamento por límite". Realmente es incalculable lo que la desaparición de un autor como Ricard, en su etapa de mayor explosión creativa, supone de pérdida para la historieta como medio. Pero no he venido aquí a hablar del artista (a cuyo semblante se dedicó un repaso en el número 5 de esta revista, y del quien reseñábamos su Huracán tan sólo hace uno), sino de Ricard como ser humano.

Conocí a Castells mucho antes de conocer a Ricard. De Castells supe a través de su historieta en el álbum Norte-Sur (al menos ésa es la primera de sus obras de la que me acuerdo). Más tarde le vi en persona en su presentación al público del Salón de Avilés; pero cuando acabé definitivamente prendado de su talento, fue cuando Ángel de la Calle me dejó para leer las fotocopias que tenía de los lápices de Poco. Leí todas aquellas páginas de un tirón y sin apenas poder creer lo que estaba viendo. A partir de ese momento quedé decididamente rendido al genio de Ricard. Cuando más tarde Paco Camarasa y su Edicions de Ponent editaron esa obra única que es el Aguirre, y Jesús Moreno y su Sins entido continuaron con los dos álbumes de Poco y el de Huracán, sólo sirvió para reafirmar mi convicción.

A Ricard lo conocí un poco más tarde, por medio de su amistad con Ángel de la Calle. Primero a través de contactos epistolares y telefónicos, y luego en persona, en el Salón de La Coruña, el año que le dedicaron la exposición. Desde entonces creo poder decir que nos convertimos en amigos, lo que hace mucho más duro el tener que escribir estas líneas.

Según decía, es incalculable lo que supone su desaparición para el medio, como no se puede describir lo que significa para quienes nos consideramos amigos suyos; pero todo ello no es nada comparado con la pérdida que ha sufrido Marta, su compañera. Espero que entre todos seamos capaces de hacerle llegar a ella parte del calor y el cariño que Ricard nos logró trasmitir a través de su obra.

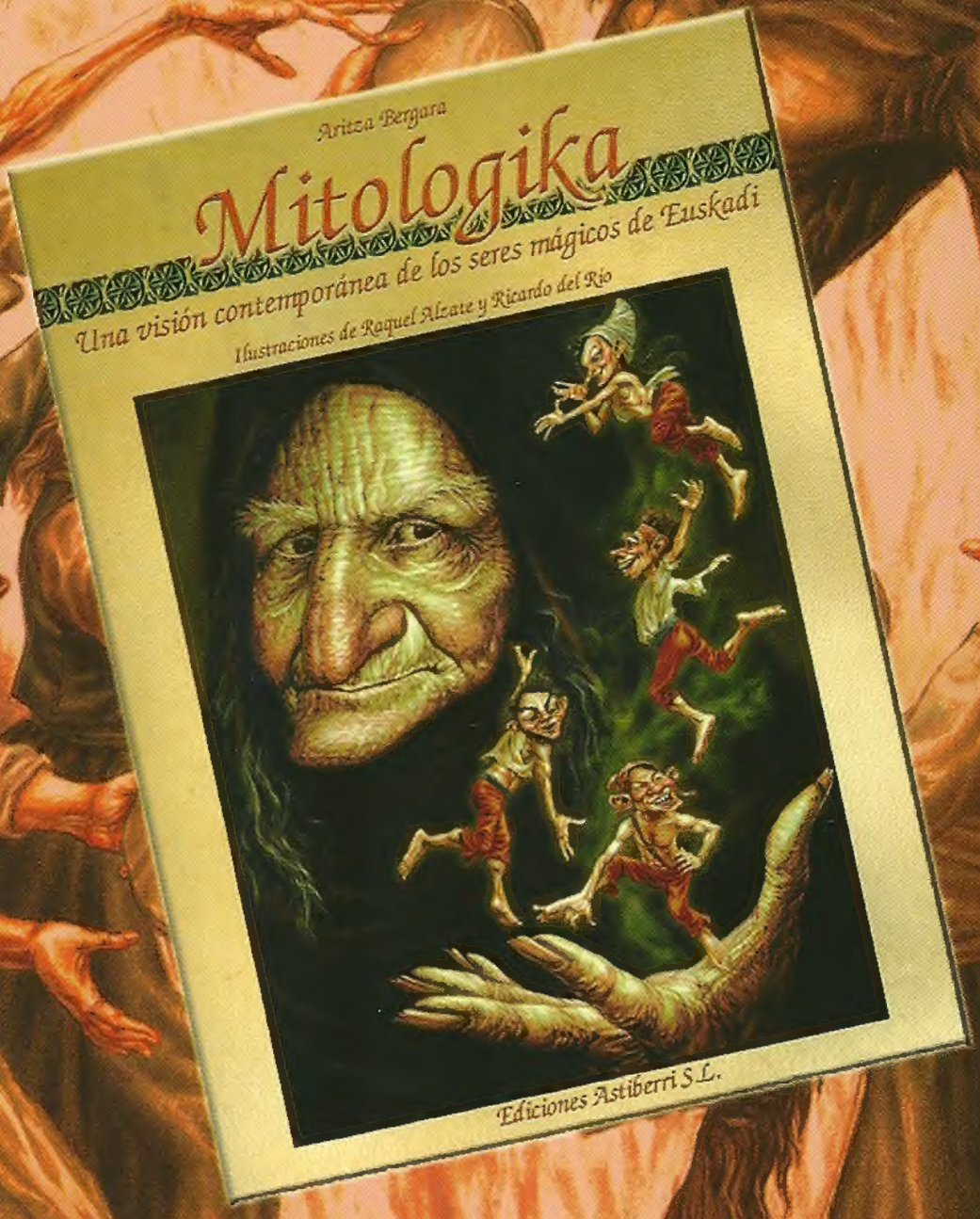
Norman Fernández

ElekTra

Para paladares exigentes

Si quieres asegurarte Trama cada mes ponte en contacto con nosotros:
Elektra comic. c/San Bernardo, 20 28015, Madrid.Tlf: 91 521 39 75

Mitologika


Aritza Bergara
Mitologika
Una visión contemporánea de los seres mágicos de Euskadi
Ilustraciones de Raquel Alzate y Ricardo del Rio
Ediciones Astiberri S.L.

Texto de Aritza Bergara.
Ilustraciones de Raquel Alzate y Ricardo del Rio

Astiberri Ediciones

Distribuye Otakuland 916669652